MULTIMÉDIÁS MAGAZIN CD MELLÉKLETTEL

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

995 FT

- Cybermage
- Daggerfall
- Descent 2
- Iron Angel
- Earthworm Jim
- Maniac Karts
- Shannara
- Silent Hunter
- Indy Car 2

EXKLUZÍV

- Earthsiege 2
- AIO Tank Killer 2
- Red Baron 2
- Fast Attack

CD GURU

CD-ROM melléklet

- Cybermage
- Daggerfall
- Descent 2
- Iron Angel
- Earthworm Jim
- Maniac Karts
- Shannara
- Silent Hunter
- IndyCar 2

96/2

96/2

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Aspect Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, FEFO Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, Novotrade 2C, PC Pince, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 113-0114

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

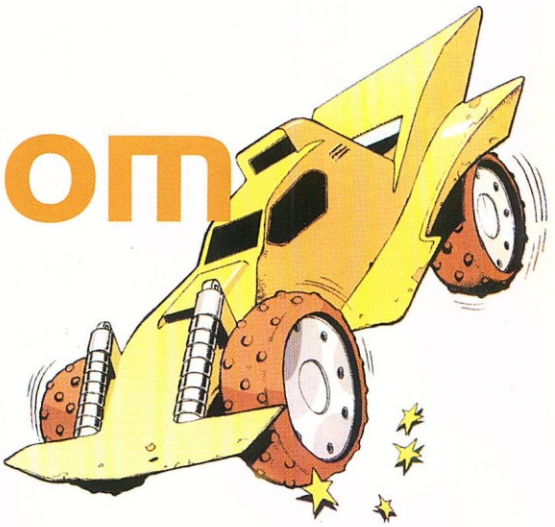
Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

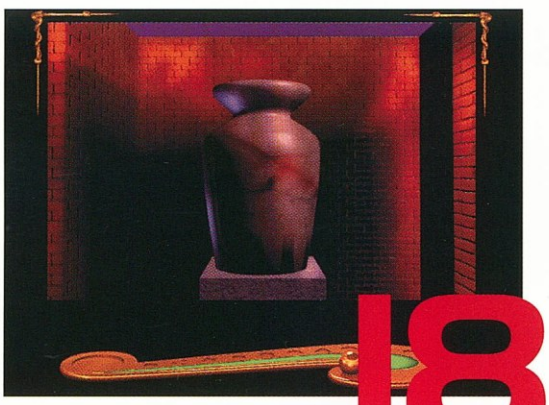
A lapban és a CD-n megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

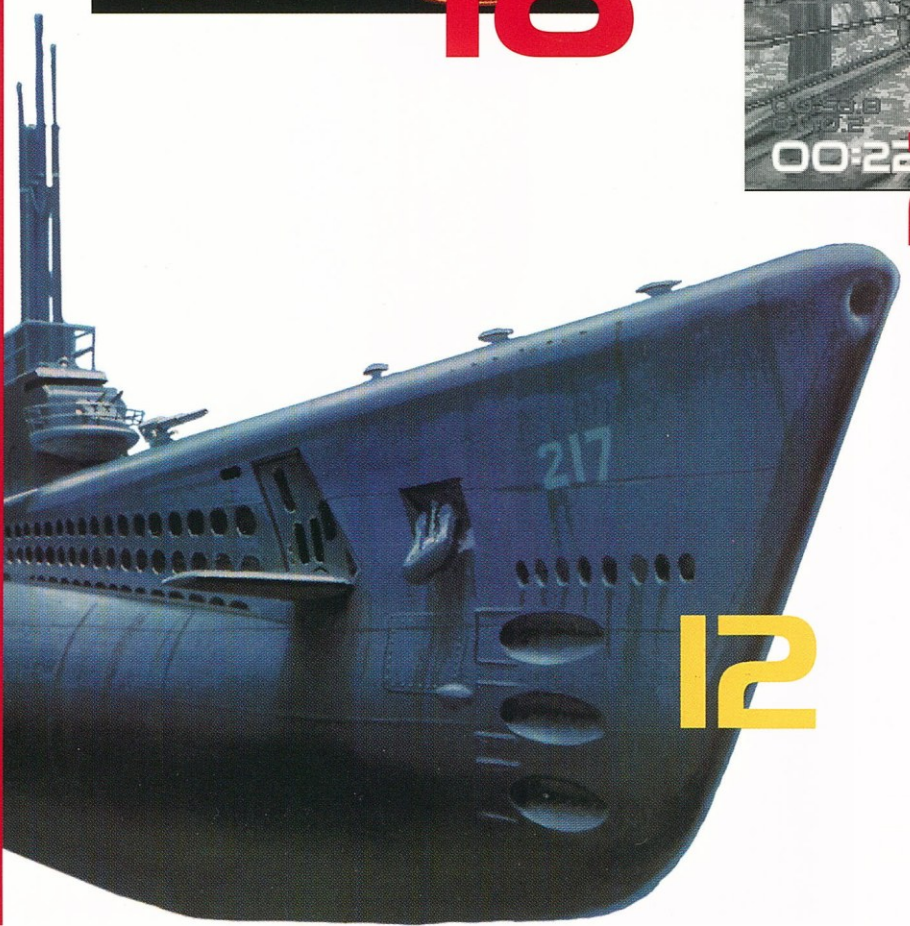
Tartalom





18

24



12

6

17

4

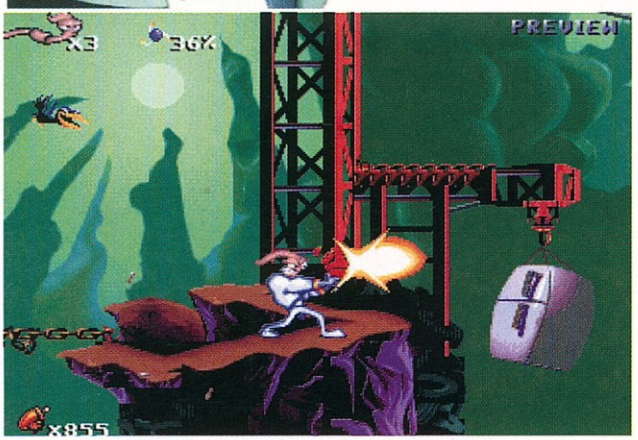
Earthworm Jim	4
Earthsiege 2	5
Daggerfall	6
Dr Brain	8
Maniac Karts	10
Alien Odyssey	11
Silent Steel	12
Cyberbikes	14
Pro Pinball - The Web	15
Logikai játékok	16
Shannara	17
Shivers	18
Future Shock	20
Iron Angel	21
Capitalism	22
Wipeout	24
Cyberspeed	25
Extreme Pinball	26

Earthworm Jim

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**ACTIVISION**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

ELŐZMÉNYEK

Néhány éve Mega Drive-on megtörhetetlennek látszott a Disney Soft és Virgin közös alkotásainak a sikersorozata. Az Aladdin maga volt a tökély, majd az Öt követő Junge Book és a sort egyelőre záró Lion King sem sokban maradt el mögötte, talán mivel a stílus teljesen azonos, egyedül az elsőknek kijáró eredetiség hiányzott belőlük. Ez idő tájt kezdtek hírek kiszivárogni a Shiny Entertaiment által fejlesztett Eartworm Jim-ről. Természetesen a készítők csupa fantasztikus dolgot ígértek, azonban sokan nem nagyon hittünk benne, hogy az Aladdin-t bármilyen téren is sikerül nem hogy túlszárnyalni, de egyátalán megközelíteni. Amikor megjött a játék döbbentünk egy sort, ugyanis a mai napig is a legszebb, legötletesebb, és a legeredetibb játékot köszönthetjük a személyében.



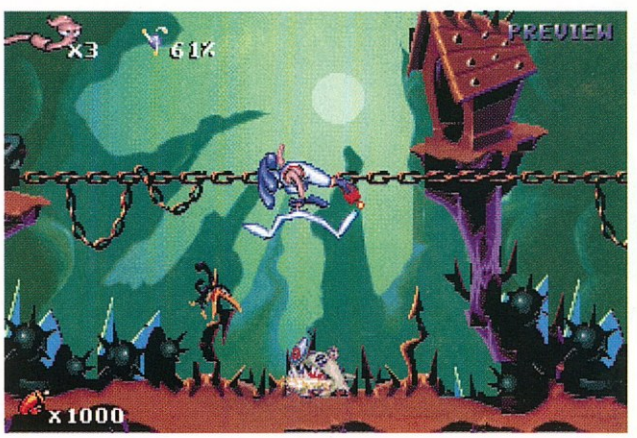
IDŐKÖZBEN

Valahol a világűrben elkeseredett küzdelem folyik egy különleges tulajdonságokkal bíró űrruha megszerzéséért. Psy-Crow intergalaktikus fejvadász mindent megtesz azért, hogy a hőn áhított csecse-becsét megkaparintsa. A közte és a riválisok között zajló elkeseredett küzdelemben a ruha lezuhan egy ismeretlen bolygó felszínére. Jim egy közönséges földigiliszta, ehhez híven éppen egyszerű élete szokásos teendőit végzi, menekül az őt üldöző varjú elől. Szánalmas élete ekkor vesz igazán nagy fordulatot, ugyanis a földre hulló űrruha éppen a fejére esik. Az egyesülés után Jim szép lassan rádöbben lehetőségeire, nevezetesen a hihetetlen erőre, a lézerpisztoly használatára, illetve mindenféle egyéb előnyre aminek a kosztüm birtokosaként válik. Ekkor a kalandok elkezdődnek...

A játéknak akkora sikere lett, hogy (szerencsére) nem kerülhette el a PC-re történő konvertálását. Rögtön átkozódni kezdtem amikor kezembe jutott egy Activision szórólap gyönyörű szép képekkel a játékról, alul pedig a hatalmas only Win95 felirattal. Előző Win95 alá írt, szintén konzolról adaptált játékuk a Pitfall The Mayan Adventures nekem nem igazán nyerte el a tetszésemet, pedig a programmal eredetileg nem volt semmi baj, hiszen a Pentiumokhoz képest nevetséges tudású Mega Drive-on gyönyörűen futott. Szerencsére a kiadott demo meglehetősen érdekes módon DOS-alól indítható, ezáltal felcsillant a reménysugár, hogy esetleg egy hasonló DOS alatt futó teljes verzió is megjelenik. Ez ugyan nem következett be (hiába, a trend az trend), azonban kellemes meglepetésként a teljes játék gyönyörű szép lett, kellőképpen gyors és ami talán a legfontosabb, mit sem vesztett a hangulatából. Jim-mel közel húsz pályán kell keresztül vergődni magunkat ahhoz, hogy megmentsük a gonosz fogságából az életünknek megfelelő perspektívát nyújtó gyönyörűséges hercegnőt. Utunk során egy szeméttelepen kezdünk, majd a legváltozatosabb helyekre fogunk eljutni. Közben Jim össze-vissza lövöldözik, ugrál, lovagol, esetenként pedig a ruha használja Őt ostornak, csáklyának amihez éppen szükségünk van a továbbjutásra. A képregényszerű grafika egyszerűen gyönyörű szép, a pályák kelőképpen változatosak, az ellenfelek pedig szinte kivétel nélkül hihetetlen eredetiséggel bírnak. Az egész játékban a legjobb az, hogy nem találunk benne "lopott" dolgokat, ez azt hiszem manapság igen nagy dolog. Eleve veszélyesen néz ki Eartworm Jim, képzeljétek el ahogy a cérnavékony feje kikandikál az űrruhából, közben pedig átszellemült "arccal" őrülten lövöldöz az őt támadó Professor Monkey for a Head-re. Egyébként a humor az egész játékra jellemző, és itt most nem az előző game-ekben már a 142-szer lelőtt poénokra gondolok. A történetet végigkíséri Psy-Crow a sörhasú, buborékfejű fejvadász, aki leginkább egy dagadt szárnyas háziállatra emlékeztet. Vele szemben időnként egy külön versenyben kell biztosítanunk az elsőbbségünket, itt gyűjthetjük össze a Continue-hoz a szükséges buborékokat. Néha meg kell válnunk csoda ruhánktól, ilyenkor csak giliszta képességeinkre hagyatkozhatunk, szerencsére a pálya végén mindig megtaláljuk amint hevesen integet társaságunkat hiányolván.

A CD-n lévő demo tényleg csak ízelítő a programból, a teljes verzió minden ugra-bugra játékos álmát egyesíti. Egyetlen negatívumként a digi hangokat említhetném, ezek mintha tisztábban is szólhattak volna. Ettől függetlenül, szívem szerint kötelezővé tenném mindenkinek, de mivel ez nem áll módomban csak ajánlani tudom: bárkinek, bármikor.

Csongor the Shoebaron



Earthsiege 2

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**SIERRA**
Megjelenés:	**'96 május**
Méret:	**1 CD**

A robotos játékok a tavalyi év nagy felfedezettjei voltak. Elég az Earthsiege-t vagy a Mechwarrior 2-t említenem. Most mindkét cég, a Sierra és az Activision is a folytatáson dolgozik. Az Activision megjelentetett egy datadisk-et Ghost Bear Legacy címmel. Ebben új küldetések, robotok és fegyverek mellett pl. víz alatti küldetések és 8 játékos hálózati modul is található. A Sierra sem maradhat le, így fejleszti, majd hamarosan kiadja robotos játékának az Earthsiege-nek a folytatását, Earthsiege2- Skyforce néven.

Ebben a hangsúlyt a légierőre helyezték. A játék az első rész hagyományait folytatja: a korrekt szimulációra helyezi a hangsúlyt. Míg a Mechwarrior2 mögött egy sokéves múltra visszatekintő szerepjáték- és történeti háttér áll, addig a Sierrának a nulláról kellett egy teljes robotikus univerzumot teremtenie a maga speciális robotjaival, történelmével és hőseivel. Míg a Mechwarrior robotjairól (Mech-ek) pontos szöveges és képi leírás van a szerepjátékok könyveiben, addig a Sierra által generált, Herc-nek nevezett robotok új típusainak „kifejlesztését" csak a fantázia korlátozhatja. Most a légi egységek irányába mozdultak el, ezek dominálnak a játékban.

A TÖRTÉNET

Az első részben a cybrid-ek (az emberek által generált és ellenük fordult hiperintelligens robotok) vereséget szenvedtek, de azóta újraszervezték erőiket a Holdon. A Föld és lakóinak jövője ismét veszélybe került, mert Prometheus a számítógépes agy új támadást készít elő a Föld ellen. Szerencsére a földi erőknek volt még egy kis ideje, hogy felkészüljenek a támadásra, és újraszervezzék az erőiket. Sikerült néhány ellenséges repülő robotot is szerezni, melyekkel egy gerilla-támadást terveznek a Holdon állomásozó robot-erők ellen. A robotok megszerezték a legfejlettebb technikát képviselő aknáinkat, de mi is rendelkezünk új fegyverekkel, mint pl. 500 gigawattos lézer és AEW-effekt rakéták, melyekkel könnyedén porrá zúzható egy lőtávolságon belülre került ellenséges robot.

CSAPATMUNKA A SIKER ZÁLOGA

A játékban fontos szerepet tölt be a szakaszunkba tartozó robotok irányítása, hasznos bevetése is, így érdemes az érkező videoüzeneteknek is kellő figyelmet szentelni, és a helyzetnek megfelelő taktikát kidolgozni.

ÚJ ROBOT- RAZOR

Rendelkezünk még egy speciálisan a Hold felszínén alkalmazható robottal, a Razorral. Ez csak korlátozott repülő képességekkel rendelkezik, azonban jól manőverezhető és iszonyatos tűzereje van.

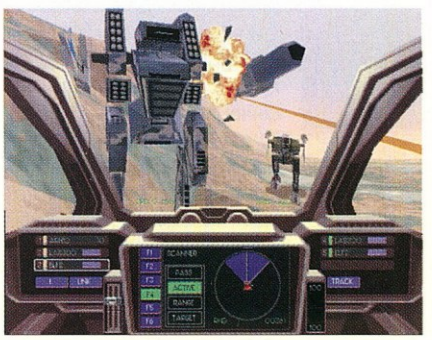
A JÁTÉK ÚJÍTÁSAI

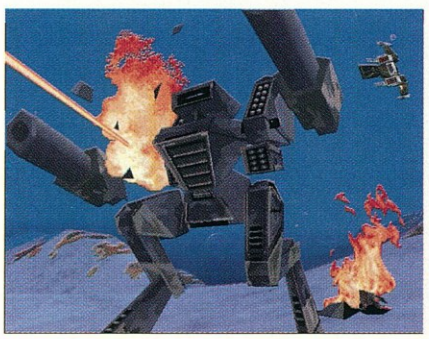
Az előző részben problémát okozott, hogy a terep sík volt, és így elég egysíkúvá vált a játék. Akinek nagyobb tűzereje vagy szerencsésebb, az nyert ütközeteket. Az új részben a hegyek, dombok – azaz a terepviszonyok valóban érvényesülnek. Ahogyan a Mechwarrior 2-ben már eddig is, végre most itt is felmászhatunk a hegyekre, fedezéket kereshetünk közöttük, vagy akár el is rejtőzhetünk mögöttük. Ez nagyon fontos újítás, mert normál és átvitt értelemben is újabb dimenziót ad a játéknak.

Természetesen a már említett új robot (Razor), az általunk irányítható légi egységek, az új fegyverek, valamint a teljesen újszerű légi harc is kellemes meglepetéseket okoz majd. Teljesen más élményt jelent a levegőből támadni az ellenséges Herc-eket, mint viszonylag lomha szárazföldi robotokkal hűvös halomba aprítani őket. A robotok és a táj egyszerűen gyönyörűen néznek ki- a textúrák részletessége minden eddig általam látottat felülmúl. A robotok mozgása szintén nagyon élethűre sikeredett.

A játék először Windows 95 változatban jön ki, és csak később lesz belőle Windows 3.1 verzió. A demo is Windows 95 alatt fut. Ennek megvannak az előnyei és a hátrányai is. Az előnyei, hogy fog futni nagy felbontásban is, támogatni fogja a Microsoft új, DirectX szabványát, mellyel gyors 3D megjelenítés lehetséges, főleg egy ezt a szabvány szintén támogató 3D-s gyorsítókártyán, mint pl. az EDGE. A hátrány, hogy Win95 szükséges hozzá. Sajnos lassan hozzá kell szoknunk a gondolathoz, hogy lehet, hogy egyszer csak Windows 95 alapú játékok lesznek. A játék zenéje és hangjai kiváló minőségűek és hangulatosak. Összesen 45 küldetés vár majd ránk, melyek mellett persze ott lesznek az elmaradhatatlan videok is. Összességében a játék nagyon ígéretesnek néz ki. A tervezett márciusi megjelenésig már alig néhányat kell csak aludnunk.

Charlie





Daggerfall

Ha nem csal az emlékezetem, akkor 2 évvel ezelőtt jelent meg egy RPG. Egy sorozat első tagjának kiáltották ki, de igazából nem tűnt ki semmi extrával a többiek közül. Talán egyedül a hangulatát tudnám dicsérni az Arénának (igen, az Elders Scroll első részéről van szó). Az viszont valami lenyűgöző volt.

Az a téli éjszaka, amikor hatalmas pelyhekben hullt a hó, mély nyomokat hagyott bennem. Itt véget is ér az Arena dicsérete. A többi része csak átlagon alulinak mondható. Csúnya pixeles grafika, egyenküldetések és a vagdalkozás volt a leginkább jellemző a játékra.

Mivel akkoriban még nem volt ekkora a játékkínálat végigszenvedtem. Akkoriban írtam is egy cikket róla, nehogy valakinek eszébe jusson megvenni drága pénzen. Telt múlt az idő és hamarosan elkezdtek terjedni a hírek a folytatásról. Ennek már egy kicsivel izgalmasabb címet adtak: Daggerfall.

Az igazat megvallva kicsit hajlamos vagyok az előítéletekre, ezért enyhe gyanakvással indítottam el a demo-t. Elsőre minden nagyszerűnek tűnt, de tudtam, hogy nem szabad engednem, hogy lépre csaljanak. A szörnyek tényleg egész jól néztek ki és a többi funkció is felcsigázta az érdeklődésemet. Ki tudja, lehet, hogy most az egyszer tévedtem egy játékkal kapcsolatban?

Persze ahogy Virágh elvtárs mondaná, az élet nem egy habostorta. Itt is így volt, elég volt elindulnom a dungeon-ban. Kezdetben még elég jól ment, de amikor elkezdtem forogni, teljesen akadozottá vált a mozgás és folyamatosan töltött winchesterről. Nocsak, nocsak lehet, hogy ismét nekem van igazam? Bármilyen újdonság kerül a közelünkbe, a program rögtön heves töltögetésbe kezd. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, de ilyenkor minket is leállít, s két-három másodpercig nem tudunk semmit sem csinálni.

Nomármost az elég érdekes lesz, hogy minden egyes szörnynél elkezd ketyerészni a winchesterről.

Ráadásul szimpla VGA az egész játék, úgyhogy nem igazán értem, hogy mit kell ezzel ennyit szenvednie. Annyi jóérzés azért akad bennem, hogy feltételezzem, hogy ez a csúnya hiba csak a demo verzióban fordul elő. Kicsit furcsa lenne, ha már egy ilyen DOOM klón RPG is 16 MB RAM-mal lenne hajlandó működni. A tervek egyébként elég bíztatónak tűntek. Adva van egy fantázia világ, ahol szinte bármit meg tudunk csinálni amit szeretnénk. Nem leszünk behatárolva sehová, rajtunk áll, hogy csinálunk e valami hasznosat vagy csak kocsmázunk. A jellege hasonlít egy kicsit a Darklands-hoz, amelyből elég sok ötletet átvettek.

Sajnos a harcrendszere maradt a régi jól bevált, üsd-vágd nem apád módszer. Nem tudom ki hogy van vele, de én már egy kicsit unom ezt a sok real-time harcot. Semmi sem tudja visszaadni a körökre osztott csata izgalmát. A grafika egyébként elég pofásra sikeredett, bár azért a Witchaven-ben megmutatták a készítők, hogyan lehet SVGA-ban gyors játékot csinálni. Az viszont igaz, hogy a szörnyek itt jóval részletesebbek, de ez még nem ok arra a rengeteg töltögetésre. Ami még igazán megkapó volt ebben a demoban, az a tárgykészítés. Mindenki elkészítheti a saját varázstárgyát. Ennek csak egy hátrányát látom, az pedig az, hogy így nem lesz becsülete egy jó kis varázskardnak, hiszen minden útszéli lamer tud magának csinálni egyet.

A varázsital és a varázslatkészítést nem igazán tudom értékelni, mivel így a varázslás elveszti az eredeti értelmét. Mindenki kétféle varázslatot fog csinálni. Az egyik ereje meg fog egyezni egy hidrogénbombáéval, a másik pedig egy csomó ideig sérthetetlenséget biztosít. Akit nem tarol le a bomba, azt lehet kikészíteni a varázskarddal. Állítólag lesz a játékban valami fővonal, amit ha kedvünk tartja, követhetünk. Elég nagyra vannak a Bethesda-nál a

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**VIRGIN**
Megjelenés:	**'96 tavasz**
Méret:	**1 CD**

karaktergenerálással is, pedig a Microprose már három és fél évvel ezelőtt is csinált egy majdnem ugyan ilyet a Darklands-ben. Újdonság viszont a víz alatti barangolás. Ezt is kipróbálhatjuk ebben a kis demoban, bár elég hamar kicsinálnak minket odalenn.

Sajnos a varázslást most kihagyták, kénytelenek leszünk várni az eredeti megjelenéséig. Az ígértek szerint iszonyú mennyiségű küldetést kell megoldanunk. Gyanítom, hogy ezeket egy misszió generátorral fogják elkészíteni, így gyakran ugyanazon típusú küldetést fogjuk megkapni más-más körítéssel. Én amondó vagyok, hogy inkább csináltak volna 30 db normális küldetést, de azt igazán profi módon kidolgozva. A készítők azzal érvelnek, hogy így megnő a játék

újrajátszhatóságának az esélye. Látszik, hogy nem vérbeli játékosok találták ki ezt a rendszert, hiszen senki sem azért ül le egy játékkal játszani, hogy soha ne legyen vége.

Mindenki szeret győzni és a gamer-ek többsége magáért a győzelemért küzd. Nomármost egy olyan program, aminek a végén

nem győzhetek 100%-osan, nálam nem fog soha sikert aratni.

A konfliktust egy királyellenes összeesküvés okozza. Mivel az előző részben bebizonyítottuk, hogy érdemesek vagyunk a király bizalmára, minket bérel fel, hogy derítsük ki neki az esetet.

Így ismét a mi kezünkbe kerül a birodalom sorsa. Csak rajtunk áll mit is kezdünk vele. Bebarangolhatjuk az egész vidéket, hegyet mászhatunk, víz alatt kalandozhatunk, mocsári lényeket gyilkolászhatunk. A lehetőségek végtelenek. Az ötlet végül is nem olyan rossz. Egy világ, ahol minden a valós életnek megfelelően működik. Minden összefügg mindennel. Állítólag ha megmentjük valakinek az életét, akkor az előbb utóbb meghálálja. Persze ez fordítva is igaz, tégy keresztbe valakinek és máris nyakadon a kés.

Remélem az apró bugokat is kiszedik a végleges verzióból, gondolok itt arra, hogy a pók félig belelóg a falba. Inkább várok még három hónapot semhogy ilyen semmiségek tönkretegyenek egy játékot. Szerintem a legnagyobb gond a játék

sebességével lesz. Én nem tudom, hogy eredetileg mi volt az a gép amire tervezték, de az tény, hogy fordulásnál még Pentiumon is elég lassú volt a dolog. Azért ez már pofátlanság. Képzelem mit fog szólni, aki nagy nehezen összekuporgat egy 486-osra valót és azt kell tapasztalnia, hogy nem fog rajta néhány program megfelelő sebességgel futni.

Néha azért elővehetnék ezek a cégek az eredeti DOOM-ot és megnézhetnék, hogy mit is csináltak az ID-s fiúk. Legyen a DOOM a szint, az alatt nem lenne szabad kihozni 3D-s játékot. Azért nem kell elkeseredni, lehet ettől még nagyszerű játék a Daggerfall. Csak nem túl valószínű!!!

Mocsy

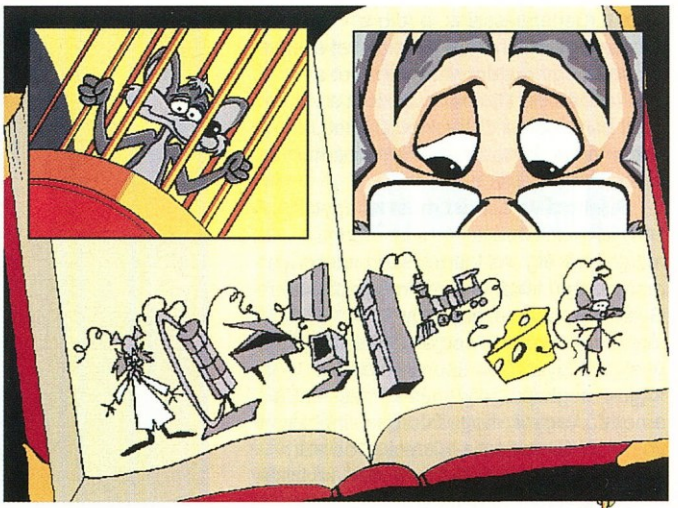
The Lost Mind

Jó nagyot mindenkinek, kik ebben a pillanatban épp a CD-GURU olvasása mellett döntöttek, és van szerencséjük a The Lost Mind of Dr. Brain játék rövid ízelítő-ismertetőjét olvasni. A The Lost Mind of Dr. Brain a Dr. Brain sorozat harmadik része. Sokan megszeretették az éles elméjű professzort és nem kevés agymunkát igénylő feladatait. Erre tanúbizonyság az is, hogy már a harmadik rész is elkészült.

A Sierrát jól ismerhetjük arról, hogy nem tétlenkedik a fiatalabb korosztály számára programokat készíteni. Hol az olvasásra, a matematikára okítja a kisebbeket, hol a logikájukat próbálja fejleszteni. Ilyen programok pl. a Mixed Up Mother Goose, a The Incredible Machine, az Incredible Toons és a Dr. Brain sorozat egyes részei is.

A The Lost Mind of Dr. Brain fejtörést okozhat a fiatalabb korosztálynak, és nagyon megdolgoztathatja a rutinosabb, öreg rókákat is.

Jól tudhatják az öreg Dr. Brainesek, hogy Dr. Brain, a Puzzle mester kedvenc elfoglaltsága a fejtörők készítése, és megoldása. Mégpedig azért, mert a puzzle-ok és fejtörők fejlesztik az intelligenciát. Sajnos a sok fejtörés közben Dr. Brain teljesen elzárkózott a világ elöl és egyedül maradt kísérleti patkányával Rathbone-nal és a fejtőrőivel. Ez idő alatt legjobb „barátja" a patkánya lett. Persze nem csak fejtörők megoldásával töltötte a doki az idejét, hanem kitalálta az „ÉSZ-ÁTMÉSZ" nevű gépet, minek segítségével az egyik élőlény intelligenciájának, illetve tudásának egy részét át lehet ültetni egy másikéba is. A kísérlet tökéletesen sikerült Rathbone és egy méh között. Az ész-fröccs után a méh sajt függő lett. Erre gondolt egyet a doki, majd lesz egy jó kis partnere, aki ugyanúgy szereti a fejtőrőket, mint ő. Az ötletének célpontja természetesen Rathbone lett.

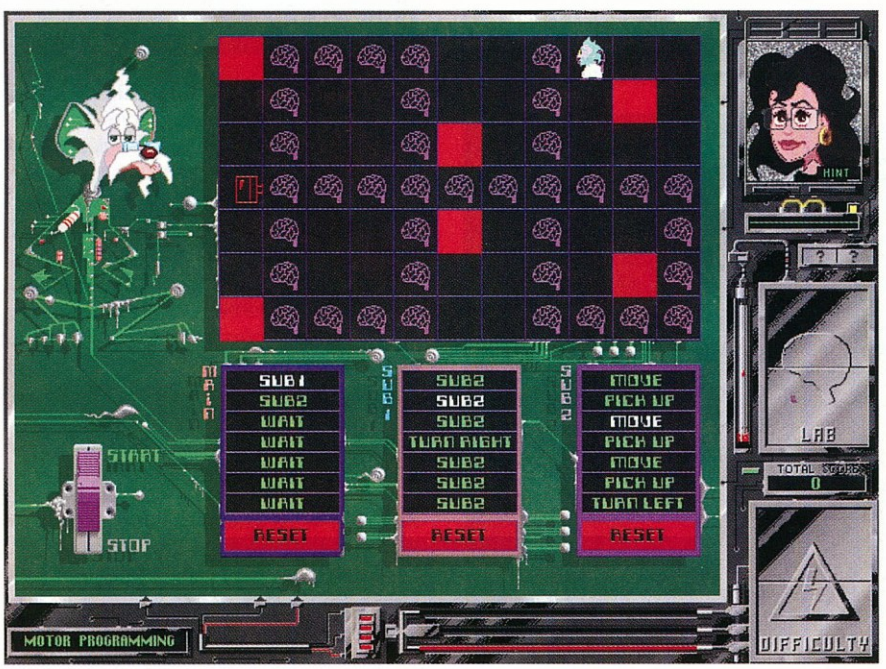


Az unokahúga, aki szintén tudós, rájött, hogy egy kis bibi van a gépezettel és figyelmeztetni akarta az öreget, de sajnos késő volt. A kocsijába ugrott és ÉSZVESZEJTŐ tempóban átszáguldott a dokihoz. Sajnos már késő volt. A doki végrehajtotta az „ÉSZ-ÁTMÉSZ" programot, és minden tudása Rathbonéba, a patkányába ment át. Eredmény, egy szuper intelligens patkány és egy „kevésbé" intelligens, ESZEMENT doktor. Korábban nem így gondolta a doki (mostmár sehogy sem gondolja), de ez van. Ránk vár a feladat, hogy a doki unokahúga segítségével sikeresen „helyrepofozzuk" a doki agyát.

Hát ez lenne a rövid kis történet. Gondolom, már mindenki sejti, hogy mindenféle logikai feladatot kell megoldanunk ahhoz, hogy Dr. Brain újra olyan legyen mint régen.

Nos ez eddig nagyon egyszerű volt. Az összes eddigi Dr. Brainben voltak nehéz feladatok, hát ebben is vannak. A játék nehézségét három szinten menet közben is lehet állítani. Az első szint az sosem vészes, a harmadik már igen kemény, és a feladatok alapkoncepcióját mindig megcsavarják egy kicsit, hogy kellő mennyiségű feladatot jelentsen a profi játékosok számára is.

Mivel még csak a demo verziót kaptuk meg (ez is 100 MB körül örül), csak három fajtáját tudtam kipróbálni azoknak a fejtőrőknek, melyekkel vissza lehet hozni Dr. Braint az "életbe". Ezek a következők:



FILE SORTING

Néhány szekrényt láthatunk a képernyőn, a szekrényekben pedig fiókok vannak. Mindegyik szekrény másmilyen színű (mármint a fiókjai). Rathbone néhány tárgyat, dolgot ad nekünk, amit be kell tenni egy-egy fiókba. Ha odaadta az összest, akkor visszakéri tőlünk, de olyan sorrendben, amilyenben ő akarja. Pl. ad egy téglát, amit berakunk a zöld egyes fiókba, ad egy békát amit pedig a piros kettesbe. Ezekután elkéri tőlünk a téglát, amit ki kell vennünk a zöld egyesből... és így tovább.

Ha tévesztünk egyet, akkor hiába minden. Ugye nem olyan vészes. De csak

# of Dr. Brain

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**SIERRA**
Megjelenés:	**'96 április**
Méret:	**1 CD**

azért, mert ez a legkönnyebb fokozat. Minél nehezebbre állítjuk, annál több dolgot ad oda. Ez még mind semmi, mert a harmadik fokozaton ráadásul kicserélgeti a fiókokat is. Ez már elég embert (illetve figyelmet) próbáló. Nem csak azért mert mondjuk a zöld egyes fiókot kicseréli a piros hármassal, hanem azért, mert amikor a következő tárgyat adja, akkor lehet, hogy kicseréli az épp elrakott piros hármas fiókot egy másikkal. 6 tárgy után ember legyen az eszén aki tudja követni, hogy mi hova került.

MUSIC REGION

Itt ami rögtön szembeötlik mindenkinek, hogy Rathbone zongoraművésznek van öltözve, és „eszeveszett módon veri a billentyűket". Fura módon mindig valami ismerős dallam sikerül neki. Miután eljátszotta Rathbone a zenerészletet, összekeveredik a kotta. Feladatunk, hogy a kottát rendesen összeállítsuk, és Rathbone az alapján is el tudja játszani a dallamot. Ez még nem minden. A második fokozaton a zenemű két szólamú, és ha ez sem lenne elég, akkor a harmadikon nem csak az egységek cserélődnek fel, hanem még vízszintesen vagy függőlegesen tükröződhetnek is. Nos ez már kellő fejtörést okozhat mindenkinek.

MOTOR PROGRAMMING

Ez a feladat viszonylag könnyűnek látszik. Adott egy pálya, amely négyzetekre van osztva. Az egyik négyzetben van egy agy. Egy másikban Dr. Brain kicsinyített mása és egy harmadikban egy ronda bogár. Feladat Dr. Brainnel felvenni az agyat. Csak ennyi?

Ez semmi, mondhatnátok, de Dr. Brain irányítására egy programot kell írni. Nem nehéz. A parancsok: menni, fordulni, felvenni, várni. Szóval pl.: Menni, menni, balra fordulni, menni, felvenni.

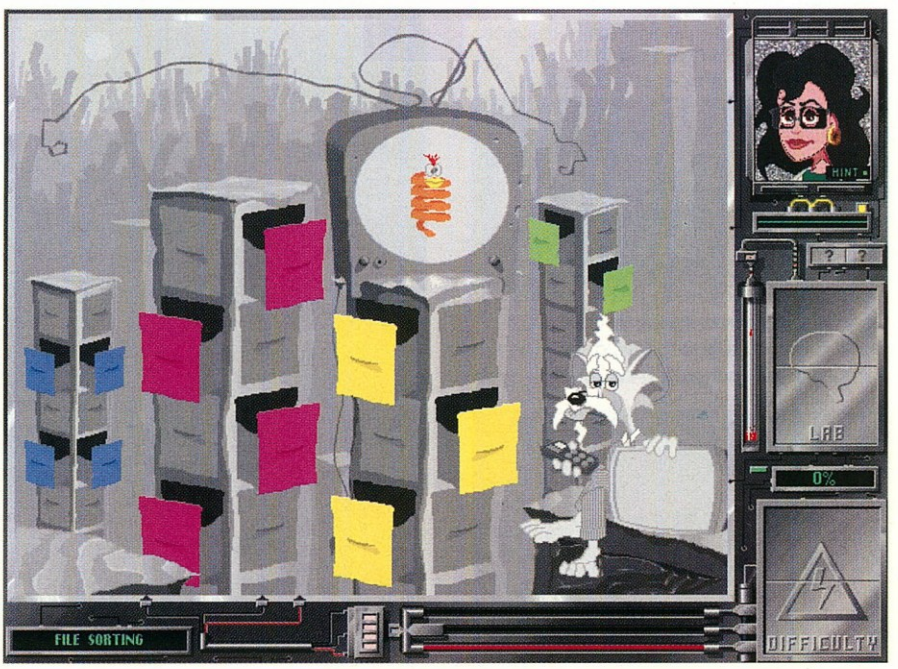
Ez az első szint. A második szinten meghívhatunk egy szubrutint. Ez annyit jelent, hogy van még egy kis programunk, amit SUB1-nek neveznek. Ez ugyanúgy néz ki mint az előbb említett program, de!

Ha mondjuk kellene egy olyan program, hogy: Menni, menni, menni, jobbra fordulni, menni, menni, felvenni, akkor írhatunk egy szubrutint, hogy: Menni, menni és akkor a fő program már úgy nézne ki, hogy: Menni, SUB1, jobbra fordulni, SUB1, felvenni.

Ez azért jó, mert két parancsot megspóroltunk és a kiadható parancsok száma limitált. Ráadásul a második szinten már több agy van. A harmadikon még több agy, még több bogár és két szubrutin. A bogarakra vigyázni kell, mert ha nekik megyünk, akkor Dr. Brainnek kampec. Ráadásul a bogarak összevissza mászkálnak.

Hát ez lenne a The Lost Mind of Dr. Brain demoja, szerintem nagyon szép és élvezetes lett. Egyetlen kis szépséghibája van, mégpedig az, hogy Windows alá készült. 640x480-on fut és csak 256 színben. Elindul 800x600-on is, de akkor már kisebben, viszont, ha nagyobb színmélység van beállítva (Hi Color, True Color), akkor el sem indul. Én nem értem ezeket a dolgokat. Ha már Windows alá készül, akkor ne kelljen átállítanom a beállításomat 640x480x256-ra, hanem induljon úgy ahogy. Nekem ez az egyetlen bajom a játékkal (az, hogy Windowsos) és ha az előérzetem nem csal, csak ezért nem fogom túl sokat „forgatni". De akit ez nem zavar, az semmiféleképpen ne hagyja ki a The Lost Mind of Dr. Brain-t !

Mr.T.



Maniac Karts

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**VIRGIN**
Megjelenés:	**'96 február**
Méret:	**1 CD**

Kb. egy évvel ezelőtt jelentette meg a Virgin a piacon az első gokart játékot, Superkarts néven. Az előzménynek a Super Nintendon megjelent gokart és más autóverseny programok számítottak. Azóta nagy divatja lett ezeknek PC-n is, a Microprose is kihozta közben a maga kis programját, Virtual Karts néven. A Superkarts fejlesztése a kiadása után tovább folytatódott, és nemsokára kijön az új változat Maniac karts címmel. Számos fontos újítást alkalmaztak benne, melyek sokat dobnak a játékon. A demoban sajnos csak egy versenyen lehet elindulni 3 kör erejéig, de ez is elég meggyőző volt. A tapasztalataim a következők:

„Végre nem szögletesek a kanyarok"

Az előző változat legnagyobb problémáját, a „szögletes kanyarokat" úgy tűnik kijavították, lekerekítették. Ez sokat dob a játszhatóságon. Mert míg korábban egy rossz mozdulat végeredményeként szépen „beakadtunk a falba", és akár első helyről egy pillanat alatt a mezőny végére kerültünk, addig ettől a bakitól most már nem kell félnünk. Ez sokkal korrektebbé teszi a játékot, és élvezhetőbbé a versenyt.

A GRAFIKA

Az előző változat erősen doom-jellegű grafikáján is sokat finomítottak. Most a gokartunk sokkal inkább valósnak néz ki, és a környezet is élethűbb lett. Természetesen megmaradtak az eddigi kamera-nézetek, és bekerült két-három új is. A pálya szélesebbnek tűnik mint a Superkarts-ban, így sokkal jobban lehet manőverezni. A hátterek digitalizáltak és a falak textúrái sokkal részletesebbek. Újdonság még a pályán található sok tereptárgy, mint útlezárást jelző táblák, bólyák, stb...

A program eddig is gyorsnak számított, de még javítottak a sebességén – egy 486 DX4/100-on gyönyörűen mozgat VGA-ban (40-60 frame/sec). A Pentium-tulajdonosok örömére bekerült az SVGA üzemmód is a játékba. Ez egyszerűen gyönyörűen néz ki, sajnos DX4/100-on erősen szaggat, de Pentiumon valószínűleg kiváló. A demoban levő pálya elég egyszerű vonalvezetésű, de várhatóan a későbbiek természetesen bonyolultabbak lesznek. A pályák most nem elvont (plasztikus) környezetben vannak elhelyezve, hanem pl. London belvárosában, és a grafika is ennek megfelelő – téglafalak, házak, stb...

A HANG

A Superkarts hangjaira nem volt érdemes sok szót vesztegetni. A játék többi részéhez képest elég igénytelenül volt elkészítve. Az új változatban erre jobban odafigyeltek. Megcsinálták korrektül a panning-et, azaz mindig csak a megfelelő oldalról halljuk az ellenfeleink motorhangját, és hangjuk „átúszik" egyik oldalról a másik oldalra. A Superkarts zenéje félelmetesen jó volt. CD Audio volt és néhány angol, techno dance zenét ontó együttes készítette. Sajnos nem sikerült kideríteni kik követték el a számokat. Öcsémmel CD-játszón is rengetegszer meghallgattuk. Remélem a Virgin megtartja ezt a jó szokását, és zene téren most sem adja alább. Sajnos a demoban nincs CD-s zene, remélhetőleg majd a végleges verzióban. Az indítás előtt be kell setup-olni a programot a hangkártyánkhoz. Sajnos a Gravis tulajdonosokat most sem kényeztették el, tehát marad az emulátorozás.

ÖSSZESSÉGÉBEN

A Maniac karts nagyon ígéretesnek tűnik. Jól irányítható, gyors és nagyon szép a grafikája, a hangjai sem rosszak. A demo verzió alapján feltűnt még, hogy mintha keményebbek lennének az ellenfelek. A Superkarts-ban jónéhány világbajnokságot végignyomtam már, de itt a 6. helynél jobbat még nem értem el a versenyen, bár még nem sokat játszottam vele. A konfigurációs menüben lehet választani motor-térfogatot is – demoban csak 100 köbcentis motorú gokartokkal versenyezhetünk. Ez valószínűleg a nehézségi fokozat beállítására szolgál. Előreláthatólag az egyik legjobb PC-s autóverseny program lesz. Tehát vigyázó szemetek Maniac karts-ra vessétek!

Charlie

Alien Odyssey

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**PHILIPS INT.**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Üdvözlet mindenkinek, kik eme sorokat olvassák. Már most megnyugtathatok minden kedves olvasót, hogy folytassa is jelen tevékenységét, mert megéri. Ugyanis egy olyan programmal ismerkedhet meg, mellyel mindenképpen érdemes egy „kevés" időt eltöltenie.

Biztosan mindenki emlékszik még az Alone in the Dark trilógiára (ha nem emlékszik rá szomorú, ha nem ismeri, kérem adja el a gépét és az első alkalmas helyen ugorjon be a villamos elé). Említem azért, mert ez a játék is valami olyasmi. Vagyis inkább olyan mint a Bioforge, de az meg az elődök közül az Alone-okra hasonlít. Nem olyan, mert azt az elvet követi, de sokkal igényesebb a kidolgozása. Változó kamera nézetek, jó sztori, kaland és mászkálós elemekkel ötvözve.

Egyszóval nagyonagyonagyonjócoolszuper. Szóval Bioforge, illetve Alien Odyssey. Egyértelmű, hogy a felépítést a Bioforge-tól „kölcsönözték", de nem baj, mert jobbtól tanulni nem szégyen. Addig legalábbis nem, amíg a koppintás nem múlja fényévekkel alul a NAGY IGAZIT.

Az Alien Odyssey hasonlóan szép kidolgozású játék, mint a Bioforge, hasonló az irányítása is, csak valamivel egyszerűbb. Értem úgy, hogy a Bioforge sztorija nagyon ki volt találva, itt a sztori valamivel egyszerűbb. Csúnya rossz idegenek elrabolták a barátunkat, amikor fel akartuk deríteni a bázisukat. Meg kell keresnünk a bázison és ki kell

szabadítanunk, menekülés, happy ending..

Szóval teljesen átlagos sztori. Persze ez nem jelenti azt, hogy nem jó a játék. Én amikor megkaptam a demo verziót gyorsan felinstalláltam, hogy belekukkantsak és csak azt vettem észre, hogy már jó háromnegyed órája játszok vele.

Az Alien Odysseybe nem tudunk verekedni (sajnos) (lehet, hogy csak a demo verzióban nem? semmi info arról, hogy a rendesben igen). Én nagyon élveztem a Bioforge-ban a pusztakezes verekedést, itt egy lézerfegyverünk van, amivel lövöldözhetünk. Persze lehetőség van a tuningolásra, de azért a pusztakezes harc mégiscsak élvezetesebb. Na mindegy. Zavart viszont, hogy ha például futni akarok az emberemmel, akkor csak egyenesen tudok, mert futás közben nem tudom jobbra-balra irányítani. Ráadásul ha mondjuk 2-3 másodpercig nyomva tartom a futás billentyűzet kombinációját, akkor nem akkor fog megállni az emberem, amikor felengedem a gombokat, hanem amikor a gép úgy gondolja, hogy a 2-3 másodperc nyomkodáshoz számított távolságot lefutotta az emberünk. Szóval volt olyan, hogy felengedtem a gombokat, de az emberem még fél képernyőt tovább futott.

BUG!!!

Remélem, hogy csak a demo verzióban. Ez főleg akkor szerencsétlen, ha mondjuk belefut egy vízszintes szellőztető ventillátorba, és hasábburgonya képében távozik. Az is érdekes volt, hogy sikerült felvennem egy leszakadt kezet (biztos rá kell tenni valami érzékelőre, hogy egy ajtó kinyíljon vagy ilyesmi), de nem sikerült használnom. Valószínűleg a demo verzióban nem lehet még használni a felvett dolgokat, de letenni sem. Lassan az emberemnek akkorák a zsebei, hogy egy autó is beleférne, de a sok kacattal nem tudok mit kezdeni. Na mindegy.

Itt is be lehet lépni a falakon elhelyezett komputer terminálokba, ajtókat lehet nyitni, meg lehet nézni az ellenség haderejét, satöbbi. Az emberem energiáját viszont nem tudtam sehol sem feltölteni (tudjuk, azé' mer' demo), ami zavart, mert az meg rohamosan fogyott. Mindenfelé csöpögő nuklárissavasmarósanyagok.. stb.

Különben az a benyomásom a játékról (ha nem is olyan jó, mint a Bioforge), hogy kellemes időtöltést biztosít a Bioforge 2 elkészültéig (jó, lehet, hogy nem olyan sokáig, de egy darabig biztos). Szép a grafikája, végig beszélnek a szereplők (az Alienek inkább vartyognak meg böfögnek), ok hangok, szóval úgy általában ok. Szerintem érdemes kipróbálni

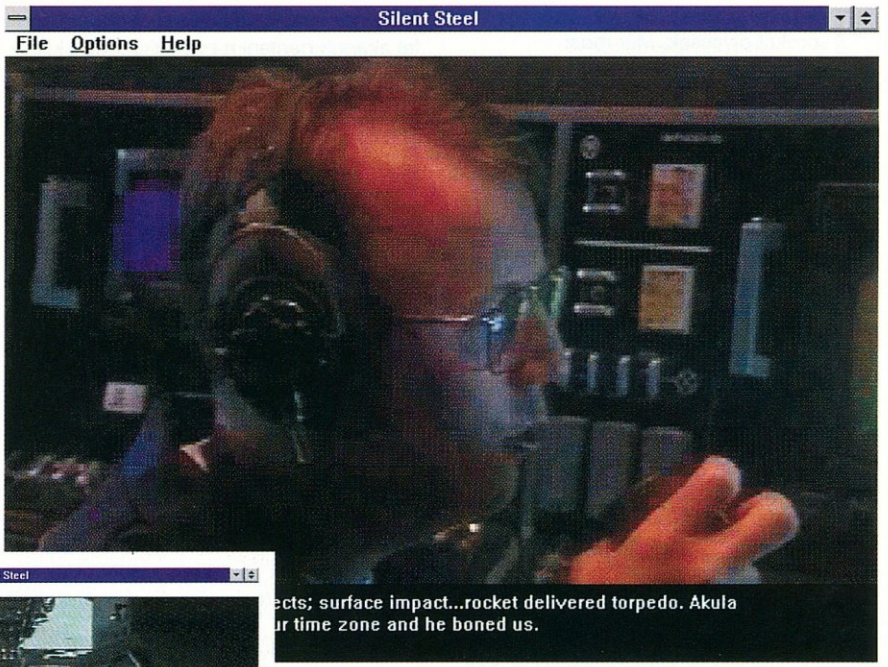
Mr.T.

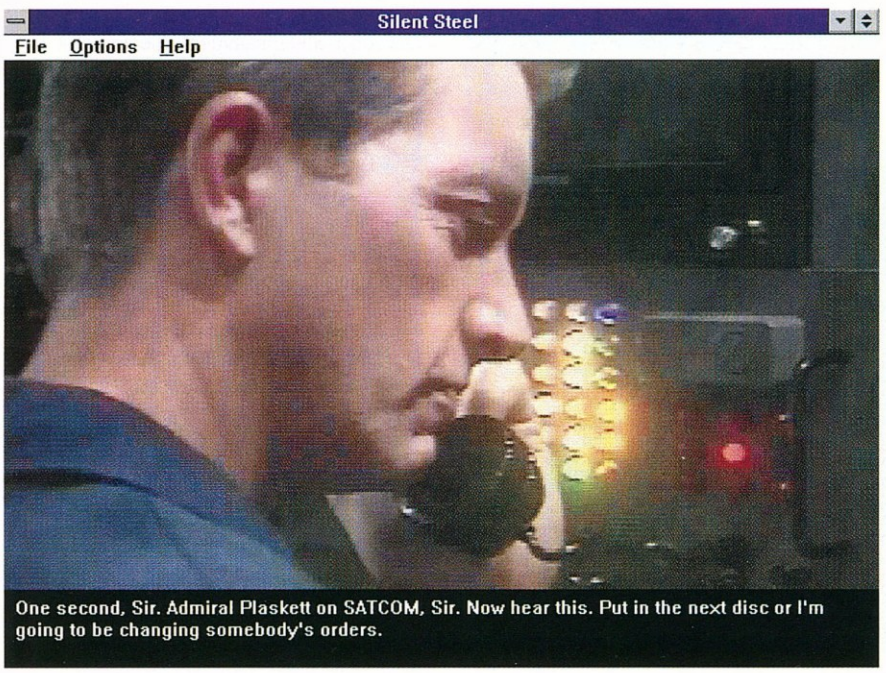
Silent Steel

DRÁMA A MÉLYBEN

Büntetlenül utoljára talán a '80-as évek első felében randalírozhattak líbiai tengeralattjárók az amerikai 7. flotta erőfitogtatásának színhelyéül szolgáló Földközi-tenger hullámai alatt. Mielőtt azonban a Szidra-öböl feletti F14 - Su22 viadalokhoz hasonló tengeri konfliktusra sor kerülhetett volna, Reagan elnök gondoskodott Líbia katonai önbizalmának szó szerinti porrázúzásáról. Az 1986-os Eldorádó Canyon hadműveletet követően, a fenyegetőző Kadhaffit-t hosszú évekre sikerült száműzni a világpolitika színpadáról.

A politikai enyhülést követő – korlátozásoktól mentes- technológia áramlás azonban ismét felvillantotta az Ezredes előtt egykori, már-már elérhetetlennek hitt nagyhatalmi vágyai beteljesülésének lehetőségét. Arzenáljuk modernizálását követően a líbiai alakulatok vakmerősége pedig eddig nem tapasztalt mértéket öltött, melynek csúcspontját, egy „Kilo" osztályú tengeralattjáró Atlanti-óceánra való kifutása jelentette. A dráma azonban akkor került jelenlegi elkeseredett stádiumába, mikor a gibraltári-szoros elhagyását követően, a viszonylag hangos dízel-elektromos naszád egyszerűen eltűnt a korszerű NATO érzékelők „fülei" elől. Az admirálisok egyedül abban lehettek biztosak, hogy észak felé vette az irányt!





Mivel eme ponton túl egy időre lehetetlené válik a „Kilo" további sorsának követése, fordítsuk figyelmünket az Északi-tengeren 24 Trident DII-es rakétájával „békésen" járőröző USS Idaho-ra (SSBN 742), melynek fedélzetén szolgálatot teljesítő matrózok ekkor még nem sejthetik, hogy rémálmuk valóra válhat: Bekövetkezhet, hogy a végtelen óceán azon szektorában eggyel többen lesznek a kelleténél!

Márpedig a vadász-tengeralattjárókkal ellentétben, a lomha rakétahordozók számára a hangtalan haladás és a rejtekadó mélység a két legfontosabb szövetséges. A kettő bármelyikétől megfosztva, túlélésük kizárólag legénységük rátermettségének függvénye. Azonban míg a 19,000 tonna vízkiszorítású

„Ohio"-osztályú monstrummal a kritikus pillanatban végrehajtott kitérő manőver teljes csapatmunkát igényel, a túlélést vagy éppen pusztulást jelentő parancs meghozatala mégis egyetlen tiszt józan helyzetfelismerésétől függ.

Ő a kapitány. Azon férfi, kinek helyébe lépvén, egyszeriben magunkra vállaltuk a felelősséget hajónk és 154 alárendeltünk épségéért.

TENGERALATTJÁRÓ A ZÁTONYON!

A hangzatos nevek esetenként nem tükrözik a valóságot! Úgy tűnik ezen

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**OCEAN**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**4 CD**

állítást tökéletesen igazolni látszik a Tsunami eddigi tevékenysége, hiszen a „szökőár" lehengerlő ereje minden alkalommal partot nyaldosó gyenge hullámmá apadt mire az elkészült alkotás tesztelésre került volna. Sajnos nincs ez másképpen legújabb, ún. Interactive techno-thriller-jük esetében sem, mely egy korszerű atom-tengeralattjáron zajló eseménysorozat résztvevőjévé teszi az érdeklődőt.

Azonban ne engedjük, hogy megtévesszen a hangzatos elnevezés. Szó sincs itt a Bart Davis vagy éppen Mark Joseph azonos műfajt képviselő regényeit idéző, párhuzamosan több szálon futó, komplex cselekményről. Bár a forgatókönyvben megtalálhatók napjaink „magas esztétikai színvonalat képviselő" Hollywoodi sikerfilmjeinek főbb motívumai – fokozatosan kibontakozó, globális méretű összeesküvés, árulás, igazi amerikai hősök –, a program legfeljebb csak a tengeri hadviselés fanatikusainak érdeklődésére számíthat. Ez esetben azonban a motiváció gyökerei egészen máshol keresendők.

A napjainkban oly divatos interaktívként hirdetett elem kimerül az időről-időre felkínált, három – utasítás/kérdés/válasz – tőmondat kiválasztásának lehetőségével. Igaz, ily módon a számos, kisebb eseményekben eltérő történetnek lehetünk résztvevői, viszont kérdéses, hogy hányan fogják venni a fáradtságot a variációk kipróbálására. Ugyanis a pozitív hozzáállás magában még nem elegendő. A film igazán akkor élvezhető, ha ez haladó angol nyelvtudással is párosul (feliratozás is beállítható).

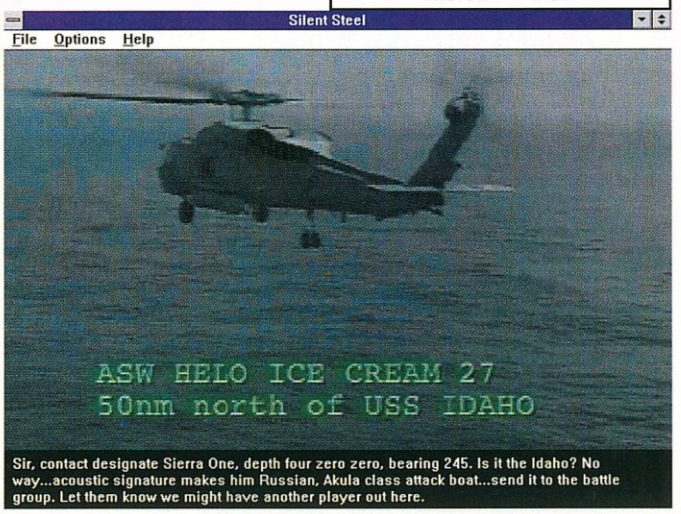
Mindezek mellett a Silent Steel nem kevesebb mint 4!!! CD-ROM-on terpeszkedik el, melyeknek majoráns részét akár egy mezei .AVI ill. .WAV lejátszó segítségével is végignézhetjük. Hát valóban komoly programozói munkával büszkélkedhet az alkotás!

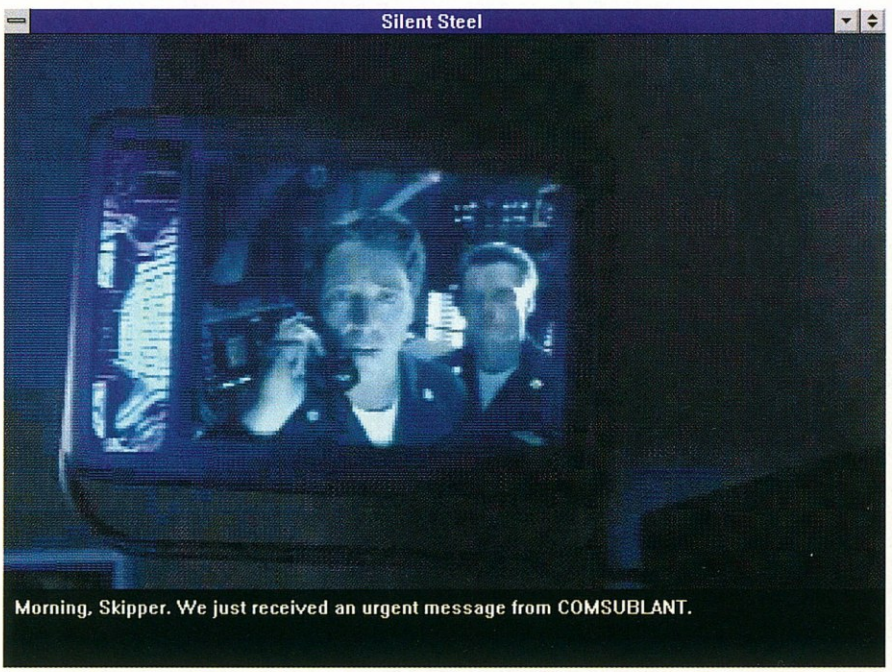
Mivel a program kizárólag a Windows-család különféle változatai alól kelthető életre, így „bonus kihívásként" – a parancsnokság átvétele előtt – azonnal megbirkózhatunk az .AVI állományok lejátszásánál esetlegesen fellépő komplikációkkal. Ha viszont sikerült megfelelni a fenti erőpróbán, elégedetten tapasztalhatjuk, hogy végre egy olyan szoftverrel hozott össze a jó szerencse, mely gond nélkül elviseli a 16, ill. 24 bites színmélységben történő futtatás megpróbáltatásait is. Ezen lehetőség némileg ellensúlyozza az alapbeállítás szerint meglehetősen kisméretűre sikeredett „mozi vászon" hátrányait, hiszen legalább megkíméli a nézőt a pepita mintázatú képsorok elszomorító látványától.

Emberibb ablakméret beállítása esetén azonban nemcsak a 4x CD-ROM olvasó az egyetlen ajánlott követelmény. Az ablakméret tetszőleges növelésével párhuzamosan fellépő szaggatott lejátszás jelensége valamelyest csökkenthető – esetenként akár el is kerülhető – ha video vezérlőnk történetesen azon korszerű típusok egyike, mely támogatja a hardveres képernyő nagyítást is.

Ennyi biztatás után, remélem mindenki el tudja dönteni, érdemes-e beruházni egy látványosságoktól mentes, acélcsőben játszódó filmre kizárólag azért, hogy ismételten szembesüljön kedvenc PC-jének hanyatló képességeiről. Az elfogadható angol tudásunkról alkotott kép szertefoszlásáról pedig ekkor még nem is beszéltem.

Sorell'

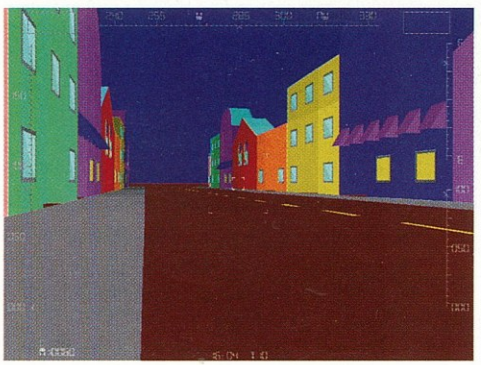




Cyberbikes

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**GAMETEK**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Nem igazán jó ajánlólevél egy programhoz ha az ember úgy kapja meg, hogy egy remek játék mellé (Eartworm Jim) „koloncként", erről is írni kell. A Gametek mostanában megjelent programjai közül a First Encouter volt a legnevesebb, azt hiszem a kijavítatlan hibáinak a végeláthatatlan soráról már szinte minden újság jelentős listát közölt. Ezek után nem volt meglepő, hogy a



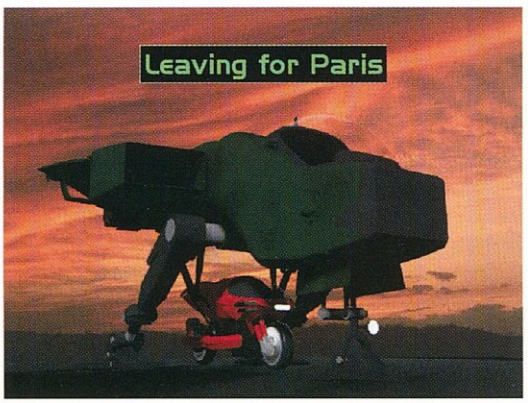
Cyberbykes egy meglehetősen gyenge program, talán csak annyit a kivitelezésről, hogy amikor Mátéval először töltöttük be, azt hittük Bear akar megtréfálni azzal, hogy az általa szórakozásból írt programról készítsünk egy leírást. Miután kiderült, hogy erről szó sincs, meglehetősen sokat törtem a fejem, hogy milyen leírást is lehetne róla érdemben készíteni. A demo alapján a játék egy cyber 3D világra épített motoros akciójáték. Sajnos a városok kidolgozása nagyon közelít a nevetséges felé, emlékeztet a jó pár évvel ezelőtt megjelent, akkor még úttörőnek számító 3D játékokra.

Nagyából úgy néz ki a dolog, hogy mész mész a nagy semmi közepén, néha előtűnik egy-egy égbe tartó rámpa, ezen megpróbálhatsz feljutni (roppant idegesítő, ha egy pillanatra nem figyelsz állandóan lezuhansz), a tetején mindenféle országutak vannak, esetleg az időnként feltűnő városokba is bejuthatunk. Szerintem az egész annyira rossz, hogy most amikor rengeteg jó játék demo található a CD-n, nem is igazán érdemes betölteni. Az egyetlen értékelhető momentum, a bevezető által valamikor a közeljövőben kitalált történet magávalragadó fonala, bár a sztori nem túl eredeti, mégis érdekes olvasmánynak számíthat ha van egy kis időnk. Ezért persze nem érdemes installálni, úgyhogy egyrészt ezért, másrészt az angolul gyengén beszélőknek, végső soron pedig, hogy ne idegesítsük fel magunkat, következzék egy elképzelt politikai jövőkép a Gametek íróinak a tollából.

Egy francia helyi önkormányzat hivatalos tiltakozó nyilatkozatot nyújtott be a kormányhoz a WTO katonai vezetésének legutóbbi tetteivel kapcsolatban. Micheal Poulart, Francia külügyminiszter elmondta, hogy az első központi sereg elemei, akik Cannes-ban állomásoztak elfoglaltak egy állami rádió állomást. Párizsban egy katonai szóvivő nevetségesnek ítélte a francia tiltakozást, elmondta, hogy a rádió állomást meg nem nevezhető erők fenyegették, továbbá a katonai lépések az állomás védelmének az érdekében következtek be.

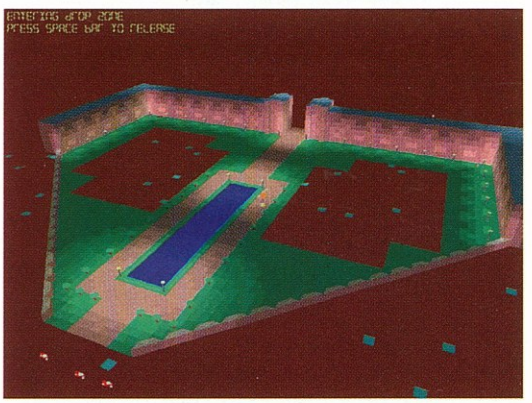
Seaul-ban diákok a nemzeti választások elmaradása, illetve a nemrég bevezetett kötelező katonai szolgálat ellen tiltakoztak. A WTO katonai egységei a több hete tartó tüntetéseknek drasztikus beavatkozásokkal vetettek véget.

Későn este az amerikai kongresszus néhány tagját hirtelen letartoztatták és reggel kábítószerekkel kapcsolatos vádakat hoztak fel ellenük. Közöttük volt a ház elnöke is, aki társaival együtt ártatlannak vallotta magát és megdöbbenésének adott hangot, a történtekkel kapcsolatban. Mind a tíz politikus erősen ellenezte a közelmúltban alakult WTO közös katonai vezetését. Jelezve a megnövekedett katonai hatalom szükségtelenségét, Olson elnök március 18-án újságíróknak elmondta, hogy akik egy katonai diktatúra összeesküvésétől félnek csak a WTO-ra kell számítaniuk, hogy megvalósítsa rémálmaikat. A rendőrség nem nyilatkozott arról, hogy milyen összefüggés állhat fenn a ma esti események és a tegnapi nyilatkozat között.



Az orosz „fehér ház" 1994-ben történt elfoglalásának megismétléseként katonai erők, akik a WTO piros karszalagját viselték az orosz elnök ellen indítottak nyílt támadást. Szóvivőjük szerint ez a lépés szükséges volt ahhoz, hogy az orosz emberek szabadságát továbbra is biztosítani tudják. Bár a Házat védő orosz nemzeti alakulatok egyelőre kitartanak a túlerővel szemben, nem kétséges, hogy mi lesz a végkifejlet ha a támadások folytatódnak.

A WTO katonai vezetői most jelentették be, hogy egy világkormány létrehozását kezdik meg. Szóvivőjük, Mr. David Eatough kijelentette, hogy eljött a változás ideje, miután a világ elnyomásáról és a szörnyű környezetvédelmi hibákról beszélt.



Felkérte a központi kormányt, hogy mondjon le, egyben fenyegetésének adott hangot ha ez nem következne be. Biztosította a kormány vezetőit, hogy a világ fegyveres erői a WTO mellett állnak, és hogy az esetleges katonai lépések az emberek jogainak fenntartása érdekében a hatalomváltás szükséges velejárói.

Mexico City-ben szigorú biztonsági feltételek mellett zajló sajtótájékoztatón a központi kormány szóvivője elmondta, nem áll szándékukban átadni a hatalmat egy maroknyi afrikai fasiszta diktátornak, és hogy a WTO mozgalom a WTO-nak csak egy kis részét foglalja magába, őket nemsokára elhallgattatják. Rasmussen generális kijelentette, hogy nincsenek megbízható értesülései a WTO lázadás méreteivel kapcsolatban, de hozzátette, hogy nincs ok az aggodalomra. Nem válaszolt arra a kérdésre, hogy milyen lépéseket terveznek a helyzet megoldására.

Csongor the Shoebaron

The Web

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**EMPIRE INT.**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Jó nagyot mindenkinek! Gondolom már régóta várják a nagy flipperesek, hogy megjelenjen valami, mert a Psycho Pinball óta semmi flippernek nevezhető dolog nem jelent meg. Mármint flipper program jelent meg, csak éppenséggel azok nem nyerték el a nagy flipperesek tetszését.

A Psycho Pinball egy olyan mércét állított be mind játszhatóság, mind hangulat és grafika terén, amit csak akkor lehet tartani, ha a programozók úgy gondolják, hogy programozni is fognak, nem csak játékokat készíteni. Mert jó játékot készíteni "nem" nehéz, csak akarni kell. Szóval Psycho Pinball... cool.

Pro Pinball. Már a dobozon egy nagy felirat is azt hirdeti, hogy „Elsöpri a konkurenciát", természetesen átvitt értelemben. Az ilyen szövegektől egy kicsit ódzkodok, mert könnyű azt mondani, hogy ez a legjobb. Anyu is mindig azt mondja „Tudja Icuka, az én lányom/fiam a legszebb, legokosabb... leg...". Szóval ez a nagy helyzet. Az egyetlen ami egy kicsit megmozgatta a fantáziámat, hogy 1024x768-on is fut 32.000 színben. Gondoltam, hogy ehhez hardver is kell, de legalább működik 1024x768-on!!!

Eleve más a felállás, mint az eddig megjelent flippereknél. Itt az egész asztalt 3D-ben látjuk, ráadásul 6 beállítási lehetőség is van (ahhoz, hogy milyen nézőpontból lássuk az asztalt, persze olyanok nincsenek, hogy alulról, a bal kar nézetéből, a jobb csörgő rugójának nézetéből... vagy esetleg a bedobott húszas nézetéből). A játék felbontása 640x480-as felbontástól 1024x768-as csúcsszuperig állítható. Semmi trükk, semmi csalás, tényleg minden felbontás meg van csinálva, és nincs felnagyítva (kicsinyítve...).

Ha van egy 4 MB-os viedokártyánk, akkor 1024x768-as felbontáson, 32.000 színben élvezhetjük a játékot. Yesss! Azért ez már nem rossz. Mivel ilyen hardverrel nem rendelkezem, nem is tudom megmondani, hogy ehhez milyen processzor kell (gondolom P133). Ha a viedokártyánk 2 MB-os, akkor 800x600-as felbontásig, 32.000 színben tudjuk élvezni a játékot, ha csak 1 MB-os, akkor szintén 800x600-as felbontásig, de csak 256 színben. Na ennyit a felbontásokról.

Szerintem a játék nagyon igényesen lett elkészítve. Nagyon szép az asztal kidolgozása, a Dot Screen-en nem csak a pontok vannak kiírva és nem csak animációkat

láthatunk rajta, de épp úgy játszani is kell néha, mint a Psycho Pinballban. Mellesleg több mint 100 animációt láthatunk a Dot Screen-en. Nem csak rövid animációcskákat, hanem 10-20 másodperceseket, amik nagyon szuperek. A golyó nemcsak fém színű, az asztal tükröződik is rajta. És a lényeg. A golyó mozgatása. Szerintem elég profi. Szinte érezni, ahogy lejt az asztal.

Azt még nem említettem, hogy az eddigi gyakorlattal ellentétben, ez a flipper csak egy asztalt tartalmaz, de szerintem a minőség kárpótolja azokat, akik többre számítottak. Az asztal tartalmaz mindent, amit egy flippernek tartalmaznia kell. 3 flipper kar, 2 rámpa, brzzzzerek, izék, bögyörők, villogás, hangok, Multiball...

Szóval, szerintem nagyon jó. A hangokat igazi flipperekről digizték be, nagyon jó alatta a beszéd is. A zene. A zene a CD-ről szól és 20 számot hallhatunk a játék alatt. Mind nagyon jó és illik az éppen aktuális küldetéshez (ezeket a Dot Screen-en kapjuk).

Nos, szerintem nagyon jó és szép ez a flipper. A Psycho Pinball mellett a legjobb flipper PC-re. Szép a grafikája, jók a hangjai. Egy DX2/66-oson egy gyors viedokártyával gond nélkül fut 800x600-on 256 színben. Szerintem ez elég jó. Igaz, a játék minimum egy 486-ost kíván 1 MB-os viedokártyával, de manapság ez már szinte a minimum. Összességében: itt a Psycho Pinball méltó párja.

Mr.T.

Logikai játékok

Úgy néz ki, nem maradunk logikai játékok nélkül ebben az évben sem. A piacon megjelenő kínálat még mindig erősen Tetris-klón utóízű, de akadnak nagyon jó ötletek is. Íme egy kis ízelítő mindenkinek!

QWIRKS

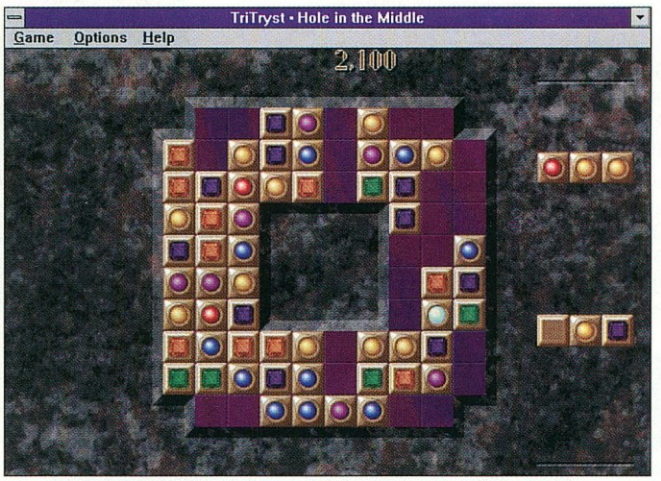
Itt van mindjárt Alexey Pajitnov gyűjteményének legújabb darabja, a Qwirks. Nos a dolog nagyon hasonlít a Tetrisre, de ha jobban belemelegszik az ember, rájön, hogy a stratégia itt egész más. Az apróságnak tűnő változtatásokkal meglepően jó eredményt értek el az alkotók, bár felelőtlenség lenne kijelenteni, hogy megszületett az év legeredetibb játéka.

A Qwirks-ben ismét az a lényeg, hogy a potyogó elemeket úgy helyezd el, hogy minél többet le tudj bontani. Ha bármelyik színből legalább négy kerül közvetlenül egymás mellé, az „alakulat" eltűnik. A leszedett elemekért természetesen pont jár és az egyre nehezedő szinteken mind több a kellemetlenség is.

A vállalkozó kedvű játékos négy típust próbálhat ki már ebben a demoban is. A gyakorlásra szolgál a practice. Sajnos, mire belejön az ember, vége is a dolognak. A két játékos opció már rég nem újdonság, sőt követelmény. Ez rendben is van. Nagyon szuper a puzzle és a challenge játék lehetősége! A puzzle olyan feladványokat tartalmaz, melyekben egy-egy adott felállást kell meghatározott elemekkel lebontani. Az első néhány feladat még könnyen megy, de ahogy szaporodnak az elemek, úgy nő a gond és a gyanútlan játékos hamarosan azon veszi észre magát, hogy súlyos Qwirks-kórban szenved...

Főleg ha nekilát a Challenge próbatételeinek, ahol „profi" ellenfelekkel mérheti össze tudását!

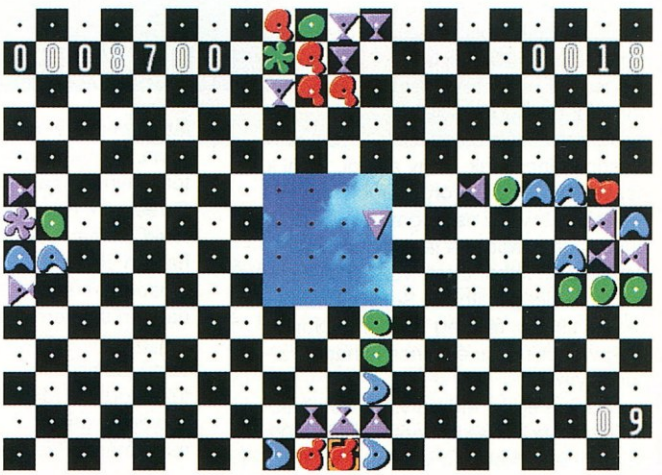
TRITRYST



A Trytris nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik. Egy síkidomon kell az érkező elemeket elhelyezned, lehetőleg úgy, hogy az azonos színek egymás mellé kerüljenek. Akár vízszintesen, akár függőleges sikerül kiraknod egymás mellé hármat, a megfelelő szín eltűnik, helyet adva ezzel az újabb elemeknek. Több játéktípus közül is választhatsz: classic, progressive, strategy, arcade és timed. Általánosságban elmondható, hogy a játék akkor ér véget, ha már nem tudsz több elemet letenni, illetve ha a rendelkezésedre álló idő lejár. Ezen túl egyéb követelmények is megjelenhetnek a választott típustól függően. Például a progressive módban, megadott számú elem elhelyezése után jöhet a következő szint. A Trytris talán a legjobb e három logikai csemege közül, ezért feltétlenül érdemes kipróbálni!

ZOOP

A Viacom New Media logikai játékában nagy szerep jut az ügyességnek, a gyorsaságnak és a kombinációs képességnek. Pontosan ez a Zoop fedőnevű őrület titka. A játék célja, hogy ne engedd a betolakodókat az általad őrzött felületre, s gyűjts minél több pontot. Az „idegenek" gyanús rajzolatú síkidomok álcáját felöltve, eleinte szép lassan (de biztosan) araszolnak a területed felé. Ha elérik a belső téglalapot, véged! Ezt persze nem nézheted tétlenül! Az azonos színű formákat kiirthatod egy jól irányzott lövéssel, feltéve, hogy a lövedék színe megegyezik a megcélzott sor formáiéval. A színcsere is ezzel a lövöldözős módszerrel történik. Az egész pofon egyszerűnek tűnik, ám mégsem az. Hogy miért nem?



Mert a helyzet fokozódik, egyre gyorsabban tör előre a támadók hada, az őrület a tetőfokára hág, bónusztárgyak tűnnek fel és nincs már többé megállás! A félbeszakadt játék után keservesen sóhajt fel a megkínzott, vérbenforgó szemű játékos...

És ez még csak a kezdet, csupán egy demo!

Lily

Shannara

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**VIRGIN**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

A Legend cég eddig nem nagyon kényeztetett el minket. Néhány közepes kalandjátékot adott ki, amelyek nem igazán tudták megszorítani az igazán nagy neveket. A Death Gate volt az első amely egy kicsit javított ezen a tendencián, de igazán híres az sem lett. Most karácsonyra azonban beizzítottak a fiúk, és kihoztak két egészen kellemes programot. A Mission Critical-ről már lehetett olvasni egy bővebb leírást az előző PC GURU-ban, de a Shannara ez idáig még nem szerepelt nálunk. Az igazat megvallva először nem nagyon fűlt hozzá a fogam, de később a játék során rá kellett döbbennem, hogy iszonyú programmal van dolgom.

Már a grafika is hihetetlen, a 640x480-as felbontást bármelyik menő kalandjáték megirigyelhetné. De nem is ez volt az, ami igazán megfogott. A Shannara olyan, mint egy nagyon jó fantasy könyv. Elkezdtem olvasni és egyszerűen nem tudtam abbahagyni. Maga a játék szerencsére nem túl nehéz, inkább kellemes. Nagyon tetszett, hogy nem nekem kell kitalálnom minden fejtörőt a történet során. Nyugodtan használhatom a csapat többi tagját is és nagyon sokszor tudnak is valami használható info-t mondani. Ezek néha túlzottan megkönnyítik a feladatunkat. Ebből látszik, hogy nem a hardcore kalandjátékosokat célozta meg igazából ez a játék. Sokkal inkább azokat, akik élvezni szeretnék a játék örömeit, nem pedig bosszankodni azon, hogy még mindig nem találta meg azt a fránya hiányzó tárgyat. Kellenek az ilyen jellegű programok is, nemcsak a Discworld-ök.

A történet egy Terry Brooks nevű úriember regénye alapján készült. Művei nálunk sajnos még nem eléggé ismertek, mivel magyar fordításban még nem jelentek meg. A Shannara trilógia azonban túl jónak tűnik ahhoz, hogy kihagyjuk. Az előzményekről elég annyit tudnunk, hogy jó tíz évvel ezelőtt, néhány vakmerő kalandozónak sikerült egy speciális karddal megszabadítani a földet Bronától, a gonosz hadúrtól. Ez az állapot azonban nem bizonyult permanensnek, mivel egy megmaradt híve visszahozta őt a halálból, legalábbis azt ami megmaradt belőle. Persze első gondolata a bosszú volt, így szörnyek egész hadát uszította a környék lakóira. Különösen azokat pécézte ki magának, akik tíz évvel ezelőtt úgy megalázták. A biztonság kedvéért azonban a háború előtt még tönkretette azt az egyetlen fegyvert amivel el lehet őt pusztítani, Shannara kardját.

Mi az egyik ilyen hős fiának a szerepét fogjuk felvenni. Valamiért mindig azt hittem, hogy a Legend kalandjátékai egykarakteresek, így most elég kellemes meglepetés ért. Összesen hat karakter lehet a csapatban, de ez nem jelenti azt , hogy mindig ki is kell tölteni ezt a létszámot. NPC-k jönnek-mennek, így nincs egy másodperc a programban, amikor unatkoznánk.

Még egy pozitívumot meg kell említenem, a harcrendszert. El lehet felejteni a real-time vagdalkozást, itt körökre osztott csatákat kell megvívnunk. Igazából nincs is túl nagy jelentősége a dolognak, mivel ha levernek, akkor újrakezdhetjük az egészet előről, (mármint csak azt a csatát). Ennek ellenére egy kellemes színfolt a többi program ötlettelen harcrendszeréhez viszonyítva.

A Shannara tehát az utóbbi három hónap egyik legélvezetesebb játéka. Kiválóan alkalmas arra, hogy kezdők belemerüljenek ebbe a remek világba és megszeressék az RPG-ket és adventure játékokat.

A program hardver igénye sem túlzó. Egy közepes 486-os és 4 MB-t RAM már elég az üdvösséghez. Mondanom sem kell, hogy én a DOS verziót teszteltem, így semmilyen problémába nem ütköztem. Akit érdekel a teljes végigjátszás, az nézze meg a februári PC GURU-t, nagy valószínűséggel talál majd benne egy komplett Shannara leírást.

Mocsy

Shivers

Szegény Sierra nagy bajban lehet mostanában. Egyre másra jelenteti meg a programjait, amelyektől azt várja, hogy visszahozzák a régi dicsőséget. Ez azonban nem nagyon fog menni, mivel a mostani játékaik messze elmaradnak a régiektől. Emlékezzünk csak vissza a régi Quest-ekre és Larry-kre. Akkoriban még volt tekintélye a cégnek, de manapság már csak szeretnének a régi önmaguk lenni.

Karácsony táján egy halom Sierra stuff jelent meg. Ezek azonban inkább a közepes kategória alsó határát súrolták, így nem is nagyon gyakoroltak különösebb hatást a piacra. Talán még a Torin's Passage volt a legaranyosabb, de azért egy Freddy Pharkas színvonalat az sem ért el. Néhány nagyokos kitalálta,

75 CENTS — SEPTEMBER 30, 1988

Mt. Pleasant Tribune

MOUNT PLEASANT'S BEST AND ONLY NEWSPAPER

TORNADO HITS LOCAL TRAILER PARK

"NEVER SEEN NOTHING LIKE IT," SAYS MAYOR — 2A

Politics

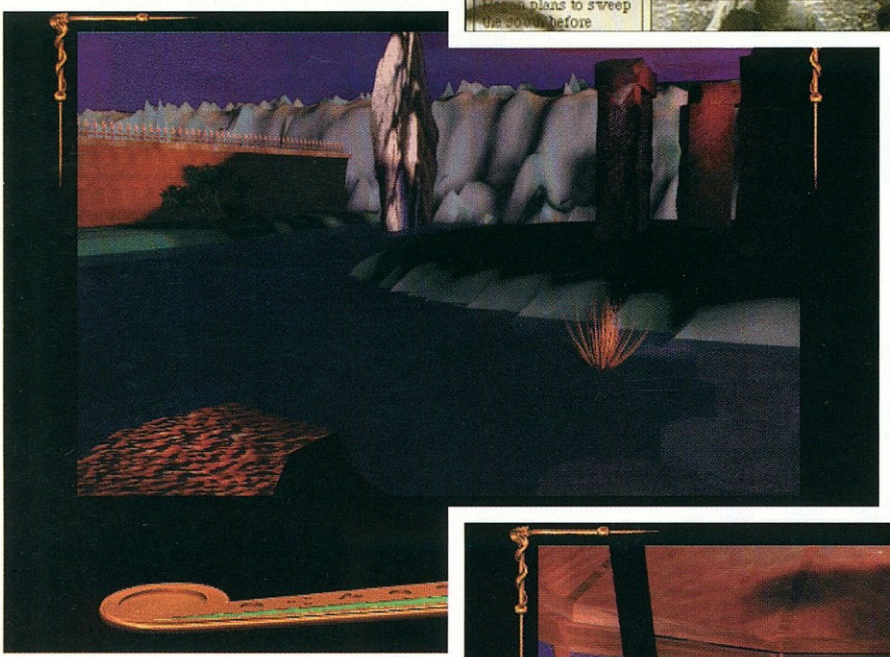
Presidential candidate Ronald Reegan recieved a hero's welcome as he arrived in his home state, yesterday, for a week of campaigning and fundraising. He will appear in Los Angeles for the next two days, then travel to San Francisco, Sacramento, and Oakhurst over the course of the following three days. After a short sabbatical at his ranch above Santa Barbara, Reegan plans to sweep the South before

Teenagers Still Missing

Police Baffled

Police are baffled by the disappearance of Beth Nelson and Merrick Campell. A witness reported last seeing the pair leaving together from the high school on Friday. While police are treating the disappearance as a runaway, students at the school insist that the pair were not that close. "No way would he run off with her. Beth was always following Merrick around, but I think he just put up with her. She wasn't very popular," said cheerleader Stephanie Stiles. Police first became aware of the missing teenagers early Saturday morning, when Merrick's father, John Campbell, reported the disappearance of his son. Recently relocated from New York City, Mr. Campbell teaches chemistry at the local university. "I know there has been foul play! Merrick would never run away as he plans to attend Harvard next fall," Mr. Campbell stated. Mrs. Rachel Nelson, a Mt. Pleasant native and mother of the missing girl, was working Friday night at Bob's Tavern and was not aware of her own daughter's absence until the police came to question her on Saturday. The girl's father is living out of state and the police have reported that he has no knowledge of his daughter's whereabouts. If anyone has any information leading to the location of the two teenagers, please contact either the police or the newspaper.

-Giles Blat

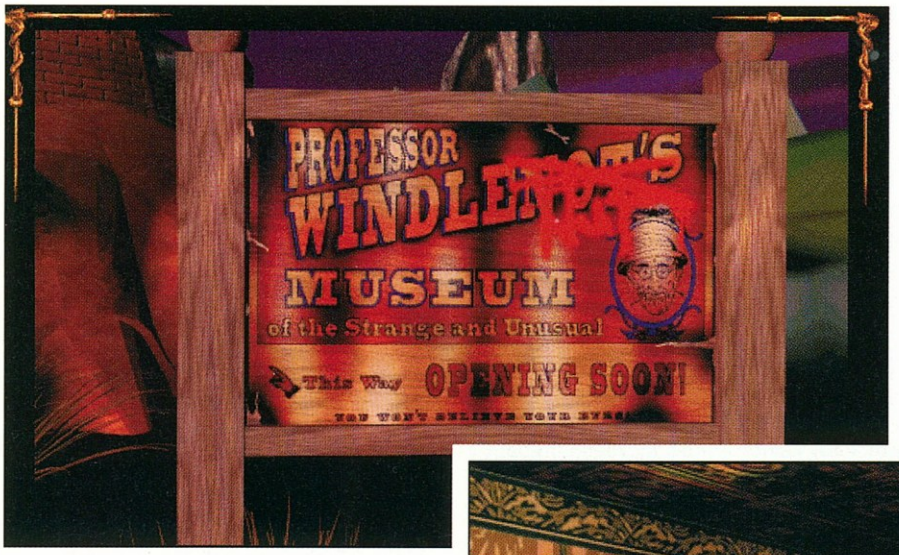


Ennél egy kicsivel több kell mostanság. Mondjuk ha folyamatosan animált volna a kép ilyen minőségben, akkor lehet, hogy másképp állok a dologhoz. Így azonban megmarad a gyorsan elfelejtendő stuffok kategóriájában. A CD-t viszont elég jól megpakolták az eljövendő játékaik demoival, így sikerült majdnem Megtölteni a korongot. Természetesen nem tudták megtagadni magukat a készítők, így Windows alá készítették el a programot. Nem igazán értem, hogy mi szükség volt rá, de azért nem panaszkodhatok. Ez a jobb fajta ablakokhoz tartozik.

hogy csinálja meg a Sierra is a maga 7TH Guest-ét. Emlékszik ugye mindenki arra a programra? Egy szép nagy házban kellett kódorogni és mindenféle feladványokat megoldani. A megjelenésével egyidőben jöttek divatba a CD-ROM-ok, nálunk is ez volt az egyik legelső stuff ezen az új technikán.

Mivel első volt a maga nemében, ezért elég nagy sikert aratott. Folytatása, a 11TH Hour már messze nem volt akkora siker. Ezért nem igazán értem, hogy várhatja el a Sierra egy ilyen koppintástól, hogy siker legyen a nagyközönség körében. Manapság már édeskevés, hogy szép állóképeket rakosgat be a program egymás után.

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**SIERRA**
	Megjelenés:	**Megjelent**
	Méret:	**1 CD**



A CD-ről való töltögetés azonban egy kicsit lelassítja a játékot, bár ez egy quad CD-vel elég jól kiküszöbölhető. A grafika természetesen SVGA és a hangok is elég jól el lettek találva. A mozi részek viszont elég siralmasak, de én már nem is dühöngök ezen. Akinek ez kell, azt úgysem érdekli, hogy én mit firkálok.

A történet ott kezdődik, hogy néhány lökött haverunk sikeresen bezárt minket a környék egyetlen elhagyatott épületébe, a múzeumba. A szóbeszéd szerint furcsa dolgok történnek itt éjszakánként, sőt még eltűnt tinédzserekről is pletykálnak. Hajnalig adtak időt a barátaink, hogy felderítsük a területet. Bármikor kiszállhatunk a játékból, bár akkor az életünk végéig nem mossuk le magunkról a gyáva megnevezést.

A játék eltér a szokványos kalandjátékoktól. Itt a kurzor nem változik meg, ha valami fontoshoz érünk. Nekünk magunknak kell eldöntenünk, mit is csinálunk. A játék célja 10 gonosz lény fogságba ejtése. Minden lényt csak a megfelelő talizmánnal és a megfelelő urnával lehet elkapni. Állítólag létezik egy olyan könyv, amelyben leírják, hogy melyik talizmánhoz melyik urna való. Helytelen urna vagy talizmán esetén kapunk egy nagyot az arcunkra, sőt még az addig megszerzett tárgyainkat is szétszórják a szélrózsa minden irányába. Indulhat megint a gyűjtögetés.

A játéknak akkor van vége, ha mind a tíz gonosz lényt fogságba ejtettük. Az irányítás itt is mint minden más kalandjátékban teljesen az egérrel történik. Ne feledkezzünk meg arról, hogy nem csak négy irányba tudunk közlekedni.

Lesznek olyan helyek, ahol le, illetve fel is kell néznünk.

Most pedig lássunk néhány jó tanácsot a játékkal kapcsolatban.

– A könyvtárban található könyvek sokat segíthetnek.

– Készíts jegyzeteket minden egyes tárgyról, amit megtaláltál.

– A múzeumba vezető út elég szokatlan.

– Néha nem árt meglátogatni az egyszer már elintézett szobákat.

– Valamelyik szobában található egy térkép a múzeumról.

– Vigyázzunk, mert néha gonosz lények őriznek urnákat és talizmánokat. Őket csak a megfelelő urna-talizmán kombinációval tudjuk eltávolítani.

– A múzeum telis-tele van titkos átjárókkal.

– Létezik egy könyv, melynek segítségével könnyedén párosítani tudjuk az urnákat és a talizmánokat.

– Könnyen meglehet, hogy valaki videokamerával leselkedik rád.

– Ha elakadtál látogass meg egy másik szobát.

Aki még ezek után is úgy dönt, hogy belevág a Shivers gyönyöreibe, annak csak sok szerencsét tudok kívánni. Rám túlzottan nem volt hatással a program, nem igazán értékelem ezeket a renderelt állóképeket. Arra azért nagyon kíváncsi lennék, hogy mekkora veszteséget okoztak ezek a semmi játékok (Shivers, SWAT, ...) a Sierra-nak.

Gondoljunk csak bele, egy ilyen játék elkészítése nem tíz forintba kerül.

Szeretném tudni, meddig húzza még a hajdani nagy Sierra. Ha továbbra is ilyen minőségű szoftverekhez adja a nevét, akkor gyanítom, hogy nem sokáig. A közeljövőben megjelenő Gabriel Knight 2 fordulópontot jelenthet a cég életében.

Azért azt eléggé sajnálom, hogy a GK2 nem a hagyományos stílusban készült el. Sokkal inkább emlékeztet egy Phantasmagoria-ra, mint egy klasszikus kalandjátékra.

Ráadásul 4 CD-n fog megjelenni, úgyhogy nem hiszem, hogy sokat fogok vele szórakozni. Még szerencse, hogy Del barátom önként, dalolva és lázasan fog majd neki a program teszteléséhez. Nekem biztosan nem lenne annyi türelmem hozzá, mint neki. Azért van egy olyan megérzésem, hogy messze alulmarad az első rész sikerétől. Majd kiderül!

Mocsy

Future Shock

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**VIRGIN**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

A licensz

A Betchesda Softworks megveszi a jogot arra, hogy a terminátorok világában játszódó játékot készítsen.

TERMINATOR 2029

A Betchesda első kísérlete, egy a terminátor univerzumban játszódó játék megjelentetésére. A program a szerepjátékokhoz hasonló, „lépegető" rendszerű. Jó a játék, de a sok, akkor már 3D scrollozó program között nem tud kitűnni. Félsiker.

TERMINATOR RAMPAGE

A második kísérlet. Scrolloz, gyönyörű fény-effektusokat generál, félelmetesen jó a zenéje, de kicsit lassú. Megint félsiker.

FUTURE SHOCK

Az eddigi utolsó kísérlet. Ebben igyekeztek minden korábban elkövetett hibát kijavítani. A játékban a nemrég kifejlesztett, és villámgyors X^{N}GINE nevű grafikus megjelenítő-rendszert használják. Rengeteg tárgy (30000 poligon/sec) fizikailag korrekt modellezésére, és árnyékolt megjelenítésére képes. Ezt ki is használták erőteljesen a programban. Egy metropolisz romjai között játszódnak az események. Egymás után kapjuk a különböző küldetéseket. A játék elején először el kell jutnunk John Connor-hoz, a lázadók vezetőjéhez.

Ezentúl tőlük kapjuk az instrukciókat. A játék során a gyalogos bóklászás mellett szárazföldi és légi járművekkel is kell időnként közlekednünk (egy küldetésben pl. egy dzsippel kellett száguldoznom, ami bár nem volt könnyű, de nagyon élvezetes volt). Rendkívül sokféle ellenféllel találkozunk utunk során: a mozgóaknák mellett chicken walker-ek, nagyobb lépegetők, tankok és vadászgépek is utunkat állják. Természetesen megfelelő fegyver-arzenállal rendelkezünk mi is: az uzi-tól kezdve a puskán át, a lézerfegyverig minden megtalálható köztük, melyeket út közben szedegethetünk össze.

A kézifegyverek már eleve bőséges készletét egészítik ki az egyéb fegyverek, mint molotov koktél, gránát, időzített bomba,...

A romos város kidolgozottsága szerintem egyedülálló. Bemehetünk különböző házakba, ahol nem csak hasznos tárgyakat (lőszert, páncélt,...) találhatunk, hanem az elpusztult emberek hátrahagyott dolgait (pl. egy lemezboltban szétszóródott lemezeket) és robotokat is időnként, nem is beszélve a rengeteg mozgóaknáról. Az épületek belseje „pazarul" be van rendezve: mindenütt számos bútor, kép és egyéb dolog „színesíti" a környezetet. (Pl. az egyik házban egy lepusztult fürdőszobában a plafonról egy égő lógott csak le, mely halványan megvilágította a kádban fekvő két csontvázat.)

Erről jut eszembe – fények. A játék korrektül kezel minden fényforrást. A városban mindenütt égő tüzek találhatók, s egyes fegyverek lövedéke megvilágítja a megfelelő tárgyakat. Az irányítás és a mozgatás nagyon jó lett. A billentyűzet plusz mouse kombinációval könnyedén és pontosan irányítható hősünk mozgása. A billentyűzet segítségével mozgatjuk, míg a mouse-zal tudunk körbe, illetve le-föl nézni és célozni.

A küldetések igen sokfélék és elég hosszúak. Feladatul kaphatjuk pl.: eljutni egy előre megadott helyre, mely természetesen a város másik felében van, foglyokat kiszabadítani, stb. A küldetések során nem csak lövöldöznünk kell, hanem néhol kapcsolókat is át kell állítani, így nem unja meg egyhamar az ember a lövöldözést. Az automap megoldása is újszerű: ezt is 3D-ben, a játékban használt árnyékolt tárgyakkal mutatja meg a program. Egyszerre azonban csak a hősünk bizonyos hatósugarába eső területet láthatjuk, nem a már bejárt teljes terület térképét. A program hangjai és zenéje nagyon színvonalas, igen hangulatossá teszik a játékot. A végső változatban a küldetések között természetesen átvezető-animációk láthatók.

Összességében a Future Shock talán a legjobb 3D akciójáték még a Quake előtt. Rendkívül gyors grafikus megjelenítés. Nagyon részletes és stílusos táj és tereptárgyak. Kiváló zene és hangeffektusok. Kellemes küldetések. Mi más kell még ahhoz, hogy egy ilyen játék sikeres legyen. Én személy szerint nagyon kedvelem a Terminátor filmeket, és nagyon megfogott a bennük bemutatott, emberek és robotok közötti háború martalékává vált világ. Ezt a filmekből már ismerős baljós hangulatot a játék szerintem egy az egyben visszaadja, így mindenkinek csak ajánlhatom. Hasta la vista Doom2!

Charlie

Iron Angel

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**OCEAN**
Megjelenés:	**'96 tavasz**
Méret:	**1 CD**

Kb. egy évvel ezelőtt olvastam erről a játékról a Power Play-ben. Több mint két éve fejlesztik. Az indulás óta sok változáson esett már át, de most úgy néz ki, hogy hamarosan kiadásra kerül. Erről tanúskodik a megérkezett demo is.

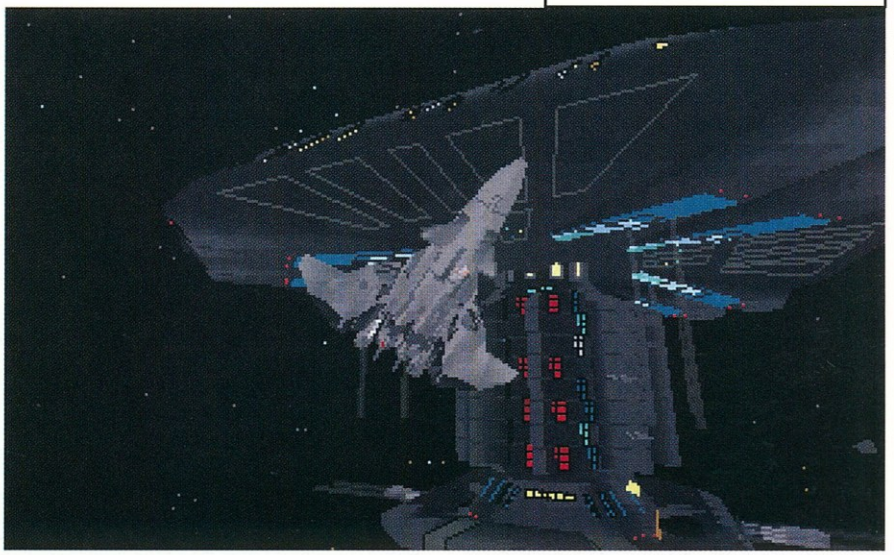
A játék egy futurisztikus repülőszimulátor. Egy HAF (High Altitude Fighter), azaz magas légköri vadászgép irányítása a feladatunk. Ez egy nagyon speciális, egyedülálló vadászgép. Képes az atmoszférán kívülre emelkedni és a Föld körüli űrben repülni.

A történet alapjaiban már ismerős. Természetesen megint nagy zűrzavar van a Föld jövője körül (érthető, hiszen békeidőben mi szükség lenne ránk- talán űrkompot irányíthatnánk?), és az ENSZ kötelékébe tartozó „űrpilótaként" meg kell akadályozzuk a nukleáris háború kitörését. Az ENSZ csak nehezen tudja kordában tartani az óriáscégek irányítása alatt álló 4 szuperállamot. Ezeket kell egyensúlyban tartania a béke megőrzése érdekében. Mindegyik hatalom rengeteg fegyverrel, pénzzel és még nukleáris arzenállal is rendelkezik.

A korábban mindent eldöntő földi haderők ideje lejárt, és ma már csak egy akkora szervezet, mint az ENSZ képes versenyt tartani a Szuperhatalmakkal. Csak ő képes esetleg megállítani őket. Bár csak kis haderővel rendelkezik, de a jelenlegi csúcstechnikát birtokolja. Mint képzett pilótát, minket választanak ki, hogy az Iron Angel nevű HAF repülőgépet vezessük. Ez a legnagyszerűbb repülőgép, melyet valaha is gyártottak. Mint már említettem, képes a légkörön kívüli repülésre, és lebegésre (így kiválóan alkalmas városokban bevetésre) s rendkívül jól irányítható. Nem véletlen a névválasztás sem: Vasangyal. Mint

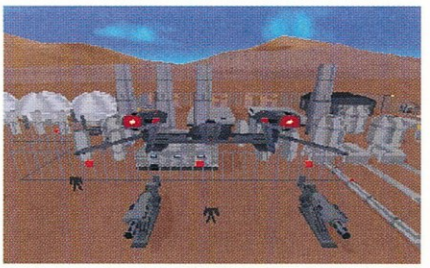
minden angyalnak, nekünk is békés lesz a feladatunk, a nukleáris háború kitörésének megakadályozása.

Ha sikerül végrehajtanunk a küldetéseket a Földön, akkor egy Hold-bázisra küldenek minket, és innen indulhatunk nehezebbnél nehezebb küldetésekre. A gép fegyverzete a csúcstechnikát képviseli és elég bőséges,



de nem kell attól félnünk – a programozók állítása szerint –, hogy emiatt unalmas „fire and forget"-műveletekre egyszerűsödne a játék. Azt ígérik, hogy rengeteg közelharc is lesz benne. A játék során harcolhatunk a Földön, a Holdon és az űrben, és rengetegféle ellenféllel találkozhatunk eközben (ellenséges űr-flották, űrbázisok, satellit-ek,...). Három állam elleni kampányban vehetünk részt. Mindegyikben 25-25 küldetést kell teljesítsünk. Ezek igen sokfélék: fontos városok, üzemek és bázisok támadása illetve védelme, végül pedig az ellenfelek űrbázisainak megsemmisítése, ahonnan saját HAF gépeiket indítják. A küldetések között renderelt animációkkal üthetjük el az időt.

A történetet és az ígért dolgokat olvasva gyorsan betöltöttem a demot. Az első gondom az volt, hogy ez csak nézhető volt, és nem játszható. Különböző repülőgépeket mutatott repülési manőverek közben, és némi légiharcot köztük. A gépek grafikája tetszett. Ötletes design – a játék tervezői a B2 bombázó nyomdokain indultak el, van kéttörzsű gép is,... A program árnyékolt textúrázott grafikát használ. A táj megjelenítése már nem tetszett annyira, egy nagy zöld masszának nézett ki az egész. Az ellenséges üzem viszont szintén nagyon szépen, részletesen kidolgozott (árnyékolt tartályok,...). A sebességről még nem ejtettünk szót. A program szerintem elég lassú. DX4/100-on, mikor egy-két gép van a képernyőn a táj felett, akkor még csak elmegy. Azonban mikor már több gép van, illetve ott van pl. egy gyár,



akkor viszont félelmetesen lassú (a kár az, hogy ekkor pedig tényleg látványos lenne az egész, csak mozduljon meg). Pentiumon nem láttam még, de viszont hasonló kaliberű játékok (a DID fejlesztésében) jóval gyorsabbak akár 486-oson is. Ezt a demo alapján nehéz értékelni előre, csak azt tudom mondani, majd meglátjuk. Ígéretesnek tűnik a story és a design miatt, és remélhetőleg még gyorsítanak a megjelenítésen.

Charlie

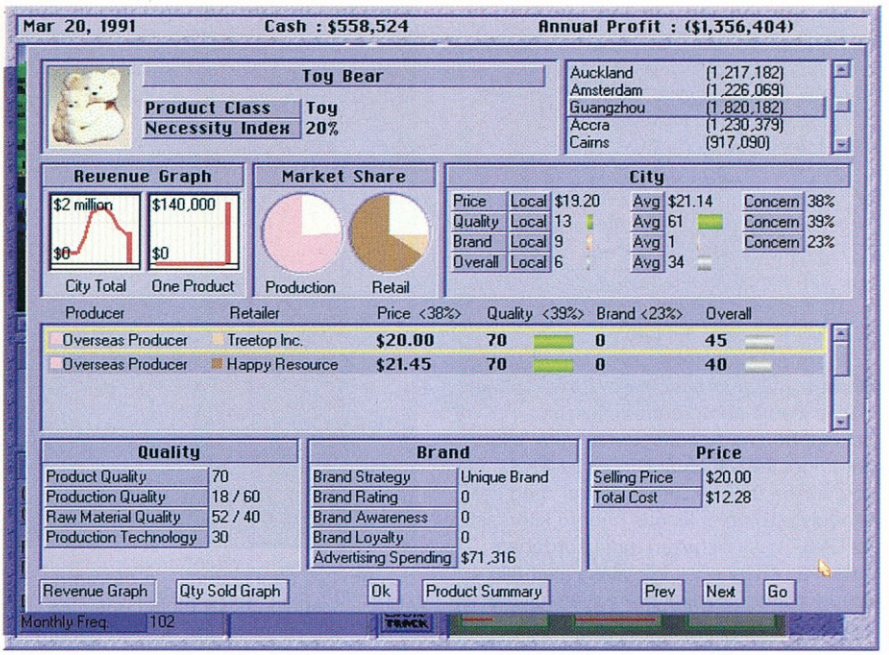
Capitalism

A Capitalism megjelenésére már sokan vártak. Most örömmel tudatom velük, hogy a program megjelent. Mindazok, akik jobban szeretnek a dolgok üzleti részével foglalkozni, mint a konkrét megvalósítással, nagyon fogják kedvelni ezt a játékot.

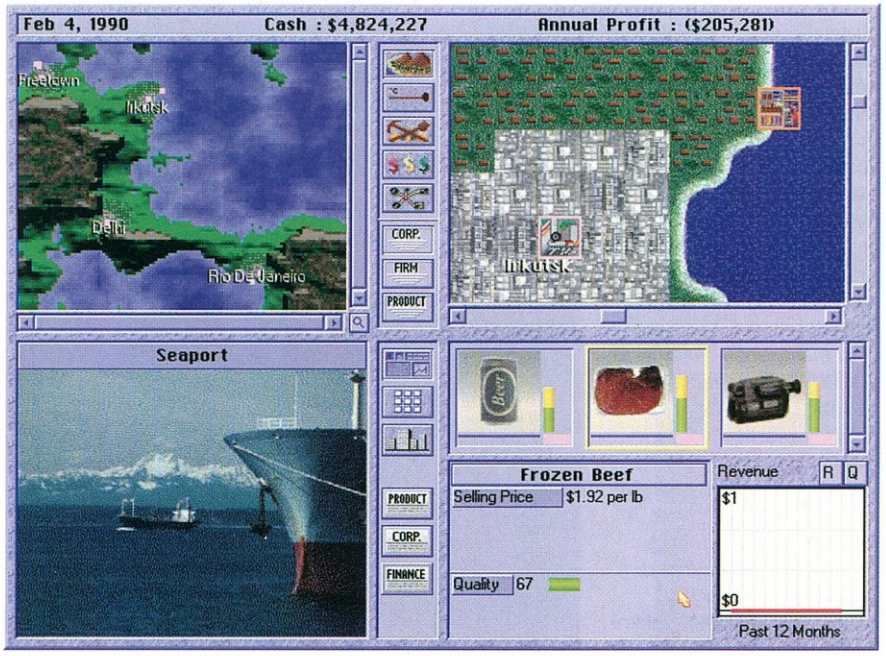
Mivel a végleges verzióhoz gigantikus méretű tutorial tartozik, nem lesz szükség egy bonctani szintű leírásra, viszont nem árt ha nagyjából tudjátok miről is van szó.

Ez a játék az üzleti világ titkaiba vezet be benneteket, ezért a siker csupán attól függ, hogy Te személy szerint vonzódsz-e ehhez vagy sem. A nehézségi fokozat szerencsére annyira széles skálán variálható, hogy a profik és az amatőrök is megtalálják amire szükségük van. Te döntöd el ellenfeleid számát, agresszivitásuk mértékét, tudásukat és tapasztaltságukat, sőt azt is, hogy játék közben belepillanthass-e titkaikba. Szeretném kihangsúlyozni, hogy ezt a kezdőknek feltétlenül érdemes bekapcsolni, mert eleinte ebből lehet a legtöbbet tanulni. A kihívók mellett természetesen beállíthatod az üzleti élettel összefüggő, egyéb szabályozó tényezőket is (gondolok itt elsősorban a városok, kikötők számára, növekedési ütemére stb.).

A választott részvénytársaság tulajdonosaként alapállapotban rendelkezel egy bizonyos mennyiségű alaptőkével, melyet illene úgy megforgatnod és befektetned, hogy gyarapodásnak induljon. Ez normál



fokozaton minden gond nélkül megoldható, néhány bevásárlóközpont és farm beindításával. Természetesen nem csupán be kell ruháznod, hanem kézben kell tartanod az ipari létesítmények vezetését is. Már az sem mindegy, hol ruházol be. A térkép bármely pontját kijelölve megkapod a terület pontos adatait. A városok népessége határozza meg többek között pl. a bevásárló centrumok forgalmát. Igen ám, de a belső kerületek árai a külvárosi telekárakkal szemben magasan verdesik a csillagos



eget, így nem árt alaposan körülnézni. Értelemszerűen egy bányát vagy egy olajkutat sem lehet bárhol felépíttetni. Ezért a játéksebesség csökkentése után az ember először alaposan körülnéz és megkeresi a befektetésre érdemes területeket. Nem árt figyelembe venni a beszerzési forrásoktól való távolságot sem! De nem terhellek ezen többé-kevésbé hasznos tanácsokkal, mert a saját károdon úgy is hamar rájössz majd a buktatókra. A józan észt mindenesetre tartsd készenlétben! Hol is tartottam? Megvan, a területeknél! A hegyek, völgyek övezeteiben az időjárás adatai kerülnek előtérbe. Akik már tudják milyen mezőgazdasági terméket szeretnének előállítani, azok bizonyosan ennek függvényében választanak majd. Akik viszont csupán olcsó telket keresnek, azok pl. a farm kihasználásakor kénytelenek lesznek alkalmazkodni a helyi adottságokhoz a termelékenység érdekében. Hogy mihez mire van szükség, azt a Help menüpontban megtalálod bármilyen termékről legyen is szó.

Általában mindenki üzletközpont építésével kezdi ténykedését. Ha megvan az épület, akkor gondoskodni kell az árubeszerzésről, az értékesítésről és persze a megfelelő reklámról. Az árut eleinte a kikötőkből hozatja az ember, de a farmok, majd idővel – a bányák és a gyárak megnyitása után – érdemes átállni a saját termelésre. Hogy éppen mit forgalmazhatsz a legnagyobb haszonnal

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**INT. MAGIC**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

azt maximálisan a fogyasztók igénye határozza meg. Persze az ellenfelek szintén ehhez igazodnak, így a verseny évről évre kiélezettebbé válik. Elsőként szükség lesz a beszerzési egységet felvenni (purchasing unit), majd a Link Supplier parancs segítségével fel kell venni a kapcsolatot a beszerzési forrással. Ezután szükség lesz eladók alkalmazására. A reklám természetesen jótékony hatással van a forgalomra. Ennek megvalósításához kapcsolatba kell lépni valamelyik televíziós társasággal és/vagy újságszerkesztőséggel. Ezen intézmények tevékenységéhez újabb adathegyek kapcsolódnak, amit lehet tanulmányozgatni. Ez a vonal (beszerzés-értékesítés+reklám) igény szerint tovább bővíthető csomagolási és raktározási egységekkel. Egyetlen tanács: az egységek munkáját össze kell kapcsolni, különben nem fog történni semmi!

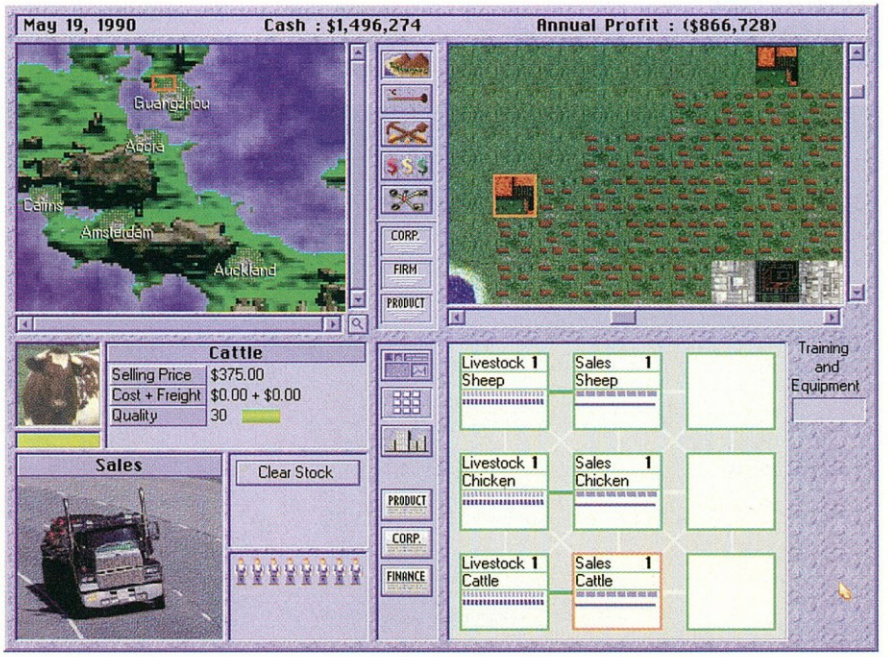
Természetesen nem csupán üzletközpontokat, hanem farmokat, bányákat, gyárakat, fakitermelő üzemeket, olajkutakat és kutatóbázisokat is létrehozhatsz. Ezek működtetése nagyjából megoldható az előbbi sémának megfelelően. Értelemszerűen a beszerzést felváltja a termelés és nagyobb szerepet kap a raktározás. A kutatók munkáját hasznos az általad-előállított termékekre specifikálni, hiszen a fejlesztések növelik az előállított áruk minőségét, tehát az értékét.

Nem lenne teljes a játék a részvényforgalom nélkül. A tőkéhez kapcsolódó lehetőségeket az Action menüből érheted el a Financial pont kiválasztásával (vagy egyszerűen F8). Itt intézheted a bankhiteleidet, a részvények vételét és eladását, stb. A részvények ügyes forgatása már egy külön világ, amit szintén csak rutinnal és kellő érzékkel lehet kihasználni. A saját részvények lehetőleg többségi felvásárlására mindenképpen szükség lesz, bár ezen a területen igazán nem tudok nagy tanácsokat osztogatni. Nem vagyok ebben a témában szakember, utoljára a Theme Park-ban tőzsdéztem.

Amit még nem árt tudni: a program legnagyobb erőssége a táblázatok, grafikonok, feldolgozási és termelési adatok aprólékos kidolgozása. Ahogyan az Andysoft mondta „csaknem a zokni szagáról is van benne kimutatás". Ez az iszonyatos mennyiségű adathalmaz persze nem véletlenül került a játékba, szóval érdemes átnézni. Ebből megint következik, hogy a Capitalism csak ilyen beállítottságú emberek számára élvezhető, hiszen nem mindenkit tud lekötni olyan adatok tanulmányozása, hogy a különféle termelt vagy importált nyersanyagok felhasználásával milyen áruk készíthetők, és ezeknek mik a további adataik. Például besorolási kategória, szükségleti index (a kijelölt városra), üzleti részesedés, előállítási vagy beszerzési költség, fogyasztói ár, minőség, stb.

Tehát akinek a demo tetszik, az bátran szerezze be a Capitalism-ot, mert pont ilyen jó a game is. Akit viszont nem ragadott magával, az nyugodtan felejtse el.

Lily



Wipeout

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**PSYGNOSIS**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

A Psygnosis lassan kinövi magát az egyik legjobb PC-s játéksoftware-gyártóvá. Elég csak a Destruction derby-t említenem, és mindenki tudja miért mondtam ezt. Sony PSX-re fejlesztett játékaik PC-s átiratainak közös jellemzője a rendkívüli gyorsaság. A bennük használt grafikus megjelenítő rendszer elég látványos és talán a leggyorsabb most PC-n. Már a Destruction Derby-ben is jól látható volt ez, mikor ezer autó törte magát a ringben bármiféle grafikai akadozás nélkül már egy DX4/100-on is, a Pentiumos sebességéről pedig már ne is beszéljünk. A Wipeout ugyanezt a rendszert örökölte, így sebességgondok nem merülnek fel benne. A Wipeout-tal elég sokat játszottam Csongor PSX-én.

Egyszerűen magávalragadó volt. A játék egyszerű: itt is egy jövőbeli verseny kellős közepén találjuk magunkat, ahol lebegő járgányok küzdenek egymás ellen gyorsasággal és fegyverekkel. A játék nagyszerűségét a kivitelezése adja. A gép lebegésének és mozgásának szimulációja szinte tökéletes. A hajó lebegése miatt az irányítás eleinte szokatlan volt, de megtanulva 100 százalékosan kezünkben tarthatjuk a hajót.

A pályák felépítése nagyon eredeti. Hatalmas lejtők, melyeken nagy sebességgel száguld lefelé a hajónk, alagutak és ugratók váltogatják egymást. A pályán el vannak szórva extrák, melyeket megfelelő színű jelölések mutatnak az aszfalton. Pl. a gyorsító kék színű, ezenkívül felszedhetünk pajzsot illetve fegyvereket, mint gépágyú vagy rakéta.

A játék grafikája sebességében kiváló. Sajnos azt kell mondjam azonban, hogy kinézetében nem közelíti meg a PSX változat gyönyörűségét.(Ez azért szomorú, mert a Psygnosis a Destruction Derby-t szinte egy az egyben rakta át PC-re, a PSX és a PC változat majdnem olyan, mint két tojás.) Valahogy darabosabb lett az

egész. De szerencsére az irányítás és maga a játék nem változott, ugyanolyan élvezetes maradt.

A hangok jók, jól illenek a játékhoz. A zenéről sajnos még nem tudok nyilatkozni. A végleges CD-s változaton azonban audio track-es zene lesz, melyet nem kisebb nevű előadók, mint Leftfield és a Chemical Brothers készítettek. A nevük sokak számára csenghet ismeretlenül. Mindkettő techno zenét csinál, és Leftfield tavaly megjelent albuma az év harmadik legsikeresebb lemeze lett Angliában!

Ez nagyon pozitív tendencia, hogy a cégek felismerték a CD-ben rejlő ezirányú lehetőséget – nem csak animációkkal lehet megtölteni a CD-t, hanem a játék zenéjét készíttethetik neves zenészekkel, és felkerülhet audio-track formában, tökéletes minőségben a CD-re. Mit mondhatnék el még a Wipeout-ról?

Azt, hogy a jövőbeli verseny-játékok közül szerintem a legjobb, messze maga mögött hagyva a Cyberspeed-et, Slipstream-et és a Megarace-t is. A verseny itt igazi kihívást jelent, és ha nem sikerül nyernünk, akkor huszadszor is késztetést érzünk arra, hogy megpróbáljuk

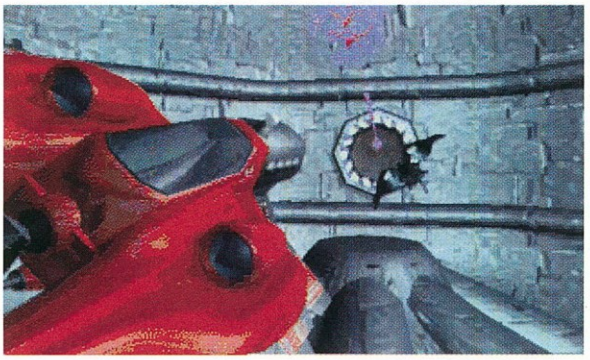
újra. És ez egy verseny-játék legnagyobb erénye, ez a lényeg.

Charlie

Cyberspeed

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**MINDSCAPE**
Megjelenés:	**Megjelent**
Méret:	**1 CD**

Újabb jövőbeli versenyprogram, most a Mindscape kiadásában. A recept természetesen a Megarace óta adott. Vegyél egy jövőbeli világot ahol már szinte mindent a technika ural. Tervezz néhány eredeti kinézetű gépet megfelelő fegyverzettel, amin a vállalkozó kedvű versenyzők ringbe szállhatnak majd.



Tervezz néhány pályát, 5 és 10 közötti számút. Majd keress egy jó grafikust, lehetőleg legyen jártas renderelésben is – ő készíti majd az átvezető animokat. A történettel ne törődj sokat, adódik az magától is: jövőbeli verseny, fura, de nagyon gyors járgányokkal a versenyző életéért. A recepthez még annyi fűszert adtak pluszba a Mindscape-es fiúk, hogy az egészet berakták Windows 95 alá. Milyen sikerrel? Lássuk mit sikerült kotyvasztaniuk!

8 gép közül választhatunk, melyek igen eltérő felépítésűek és elég érdekes a design-juk (van itt minden a kéttörzsű géptől a lepkéig). Ezek irányítása természetesen eltérő. Van nagyon fürge,

de viszonylag gyenge kisgép, és nagy lomha monstrum is köztük. Két nézőpontból követhetjük az eseményeket: a játékos szemszögéből és egy külső nézetből.

A 11 darab pálya öt különböző világban foglal helyet. A játék stílusában és grafikájában leginkább a Slipstream 5000-re emlékeztet. Egy afféle árokrendszerben, és néha alagutakban folyik a verseny. A verseny közben nem csak legyorsulni tudjuk ellenfeleinket, hanem lelőni is. A pályán találhatunk Power Resource-okat, melyekkel fegyvereinket tölthetjük fel, pajzsunkat maximalizálhatjuk, vagy akár turbo gyorsítót is felszedhetünk. Jut eszembe turbo- ez nagyon kétélű fegyver a játékban, mert aktiválva jó néhány ellenfelet lehagyhatunk, de pl. az alagútban az amúgy is elég nehezen irányítható gépünk ezzel teljesen kontrollálhatatlanná válik, és bekapcsolódik a „ping-pong üzemmód", ahol mi a labda szerepében tetszeleghetünk. A gépek irányítása és mozgása elég idiotikus lett. A járgányunk forog a tengelye körül, ha jobbra-balra manőverezünk a géppel. Ezenkívül kirajzolnak elénk egy vörös csíkot, amin mint egy szalagon végighalad majd a gépünk. Engem ez zavart, mert akkor most ki is irányítja a gépet, én vagy ők. Ha én, akkor szabadon szeretnék akár nekimenni teljes sebességgel is a falnak. Ha viszont nem én irányítom, akkor minek ez az egész hajcihő, miért nem adták ki csak nézhető demonak?

A játék zenéje és hangjai egészen pozitív meglepetést okoztak. A hangeffektek kellemesek, míg a zene CD Audio-track. Kicsit átlagos, de azért elég színvonalas techno-zene adja a zenei hátteret a játékhoz. A zene mellett kivételesen az átvezető animációk jelentették a legnagyobb felüdülést a játékban. Itt most nem a monumentális renderelt animokat erőltették, hanem a jövőbeli világ reklámjait láthatjuk, telitűzdelve jobbnál jobb poénokkal. Stílusukban (humorukban) emlékeztetnek a TV Sports Basketball fanyar reklám-paródiáira. Öcsémmel sokat röhögtünk ezeken. A játékkal való foglalkozásra a hajtóerőt jóformán csak az jelentette, hogy „talán ha még ezt a versenyt megnyerem, akkor láthatunk még egy animot", mert maga a verseny sajnos nem sok kihívást jelentett. Szinte irányíthatatlan a gépünk, egysíkú a verseny és még a grafika sem olyan kiugró, nem is beszélve a sebességéről. Itt jön a képbe a Windows95. A Windows 95-be beépítettek olyan rutinokat, melynek felhasználásával gyors 3D játékok írhatók alá. Azonban ezeket a lehetőségeket ki is kell tudni használni. Ha nem használják ki őket akkor elmarad a sebességelőny, sőt érvényesül a Windows95 monumentalitásából jövő fék-funkciója. Azért láttunk már példát gyors 3D-s Win95 játékra, mint a Fury. A programozóknak igyekezni kéne egy kicsit. Összességében a játék szerintem elég gagyi lett. Irányíthatatlan, lassú és nem is túl szép grafikailag. A felüdülést csak a zenéje és az átvezető animok jelentették, de ezért nem vesz meg az ember egy programot. Általában játszani is szeretne vele...

Charlie

Extreme Pinball

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**EPIC MEGA.**
Megjelenés:	**November**
Méret:	**1 CD**

Az Epic Megagames korábbi flipperei nagy sikert arattak PC-n. Ezek shareware változatban jelentek meg. A sikert hozó dolgok a következők voltak: tökéletes scroll, ötletes pálya design, kiváló zene és effektek (főleg Gravis-on).

Az új flipper-kiadványuk, most már az Electronic Arts égisze alatt az Extreme Flipper nevet kapta. A hagyományokhoz hűen négy asztal található benne: Rock Fantasy, Urban Chaos, Monkey Mayham és Medieval Knights. A demoban az első pálya játszható csak.

Tehát a demoban található asztal a Rock fantasy. Ez egy rock-együttes fellépése, karrierje körüli eseményeket dolgozza fel. Érdekes módon a labda egy földgolyó. A konfiguráláskor mindent az ízlésünknek megfelelően állíthatunk be. Az első score-table színét pl. kb. 15 féle árnyalat közül választhatjuk ki. Ha akarjuk ki is kapcsolhatjuk, vagy automatikus üzemmódot választva a gép csak akkor vágja be, ha valami lényeges dolog látható rajta, pl. animáció. Az eredménykijelzőn félelmetes dolgokat produkál a program. Igen látványos renderelt és rajzolt animációk tömkelegével rakták tele. Szinte minden egyes találatra van egy szép és sokszor mókás animáció. Az asztal grafikai kivitelezése is igen látványos. Színgazdag, és ott is láthatóak időnként animok (pl. megfelelő találat esetén renderelt pörgő gitár, ...).

A labda mozgását igen élethűen szimulálták, és szerencsére ezt a gyors mozgást a scroll is tudja követni. A régi játékaik problémája itt is megmaradt sajnos: a labda néha úgy begyorsul, hogy nem a scroll, hanem mi nem tudjuk követni reflex-szel. A golyóval megfelelő célpontokat meglőve, az időnként átvált más formára, anyagra. Ilyenkor egészen más fizikai, így mozgási jellemzőkkel rendelkezik mint az eredeti labda. Ezeket a trükköket már láthattuk korábbi asztalaikon is, pl. mikor az asztal közepén megjelent egy mágnes, mely taszította a labdát.

Az Epic asztalai mindig is teljesen mások voltak, mint pl. 21th century flipperei. Ők a minél több és összetettebb lőhető kombinációt erőltetik, míg Epic-ék inkább az érdekes extrákat, látványosságokat. A játék zenéje most is nagyon jó lett. A Rock Fantasy-n természetesen dögös rock-zene szól, mi lehetne más. A hangeffektek ismét nagyon jó minőségűek és rendkívül sokat dobnak a játék már amúgy is jó hangulatán.

Az asztalok felépítése is egyedi. A Rock fantasy-n négy ütővel próbálhatjuk jobb belátásra és megfelelő helyekre téríteni a labdát. Az alsó két standard ütő nem túl nagy (korrekt) távolságra van egymástól, és köztük elhelyeztek egy "szöget" is, így sok már-már kilátástalan helyzet is visszahozható. Érdekesség, hogy a bal oldali extra ütővel, és jó reflex-szel megakadályozható, hogy ott leessen a labda (ilyen elrendezést más asztalon még nem láttam). Az asztalon található természetesen egy nagy rámpa is felül.

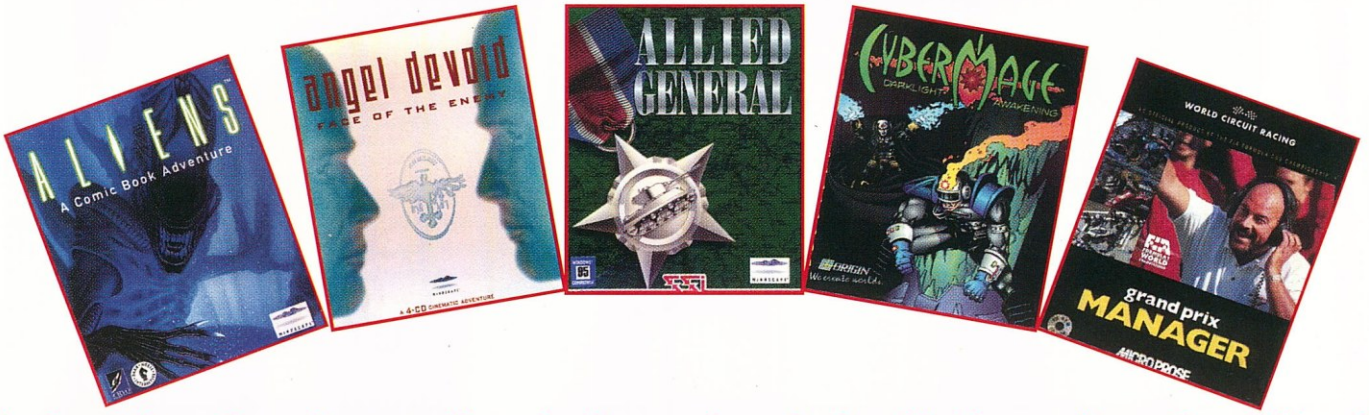
A másik három flipper teljesen eltérő témájú. A Urban chaos-ban a rendőrség fontos, de nem túl kedvelt szerepébe kerülünk. Elég összetett rámpakombinációt kínál ez az asztal. A Monkey mayham-ben egy dzsungel-utazás közepén találjuk magunkat. A Medieval Kinghts pedig mint neve is mutatja, a középkori fantasy környezetet vette alapul. Lovagok, kardozás, sárkányok, aranygyűrűvé alakuló labda és egyéb extrák a jellemzők.

Ami az Epic flippereiből talán hiányzik, és a többiben benne van, azok az eredménykijelzőn időnként játszható kis játékok. Ezek nagyon mókásak és megdobják a játék hangulatát. Ezek helyett van talán a rengeteg és igen látványos animáció az Extreme flipperben. Kár hogy nem rakták bele mindkettőt. A játék összességében szerintem nagyon élvezetes. Az asztalon levő rengeteg animáció, zene, hangok és extrák nagyon hangulatossá teszik. Egyedül a néhol kicsit túlságosan felgyorsuló és irányíthatatlanná váló labda zavarja az embert a műélvezetben. Ez a flipper is mutatja, hogy a ma egyre divatosabbá váló 3D-s flipperek mellett a kétdimenziós flipper-szimulációknak is van helye, és vannak még bennük kiaknázható lehetőségek.

Charlie

PC CD

CLUB KoBaK



Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

COMPO

Az EMPIRE INTERACTIVE jóvoltából 5 db PRO PINBALL-t sorsolunk ki az alábbi kérdésekre helyes megfejtést beküldők között:

1. Mi a maximális felbontás a Pro Pinball-ban?
2. Hányféle nézet van a Pro Pinball-ban?
3. Írj három korábban megjelent EMPIRE játékot (a Pro Pinball-t kivéve).

Játékdemok:

Abuse
Advanced Civilization
Actua Soccer
Realms of Arkania 3
Armored Assault
Battle in Time
Blizzard demok
Cannon Fodder 2
Capitalism
Command: Aces of the D.
Creations
Crysis
Cyberbikes
Cybermage
Daggerfall
Destruction Derby
Descent 2
Eaststorm
Earthsiege 2
Evasive Action
Extreme Pinball
Foody
Bundesliga Man. H.
FX Fighter
Hardball 5
Iron Angel
Indy Car Racing II
Into the Shadow
Jazz Rabbit XMAS Ed.
Earthworm Jim
Maniac Karts
Navy Strike
Alien Odyssey
PerOxyd
Pro Pinball
Psycho Pinball
Opop
Quirx
Radix
Sam N Max
Screamer
Shannara
Terminator: Future Shock
Silent Hunter
Skaphander
Stardust
Trytris
Turrican 2
Transport Tycoon Deluxe
Void Pirates
Warcraft 2
Wizardry Gold
Zoop
AIO Tank Killer 2
Conqueror AD 1086
Eurofighter 2000
Fast Attack
Red Baron 2
Shivers
Silent Steel
Torin's Passage

Egyebek:

- Shareware játékok 30 MB
- Shareware utility 33 MB
- Turkáló (utility) 20 MB
- Wads (DOOM, HERETIC, DESCENT, HEXEN)
- Lemezújságok (5 db)
- Assembly rovat kiegészítések
- Cheat, editor (10 játékhoz)
- Patches (10 játékhoz)
- 73 db régi cikkek a PC GURU-ból

a CD GURU 96/2 CD tartalma:

Szimulátorvilág

I. Katonai repülés a második világháborúig

A CD tartalmáról:

- szimulátor válogatás, leírásokkal, képpekkel, kiegészítő információkkal
- komplett kezelési útmutató a játékokhoz, billentyűzetfunkciókkal
- demok egyes említett játékokról
- információk a programokban repülhető gépekről, technikai és egyéb adatokkal
- érdekességképpen animációk néhány géptípusról
- a játékokban előforduló helyszínek bemutatása, a történelmi háttér ismertetése

Játssz úgy, hogy tudod hol, mikor és mivel repülsz!

A négy CD-ből álló sorozat első darabja a II. világháborúig dolgozza fel a megjelent repülőgép szimulátorokat.

Várható megjelenés: 1996. április

Előjegyezhető a kiadónál: GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765
Megvásárolható lesz a kiadónál, illetve a CD GURU terjesztőknél.